
PS3 PlayStation 3
PSP PlayStation Portable
PlayStation 2
PlayStation®
Revista Oficial - España
124 ★ MAYO 2011 • 2,95 € / CANARIAS 3,10
2'95€
FINISH HIM!!
MORTAL KOMBAT
PS3
El Fatality más brutal de la historia
¡¡AVANCE EXCLUSIVO!!
SAINTS ROW
THE THIRD
8 420565 092005 00124
Virtua Tennis 4
¡Vuelve el mito!
...además... L.A. Noire ★ The Darkness II ★ SOCOM: Special Forces ★ Shift 2 Unleashed ★ Red Faction: Armageddon
...ungeon Siege III ★ Final Fantasy IV: The Complete Collection ★ Operation Flashpoint: Red River ★ Supremacy MMA...


oxydo.net
OXYDO
mod. OX 1001/S - designer enzo sopracolle

PlayStation
Revista Oficial - España

GRUPO ZETA

Fundador **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **ANTONIO ASENSIO MOSBAH**

Presidente de la Comisión Ejecutiva **JUAN LLOPART**
Director General **CONRADO CARNAL**
Director Editorial y de Comunicación **MIGUEL ÁNGEL LISO**

Directora del Área de Revistas **MARTA ARIÑO**
Director del Área de Comercial y Publicidad **PABLO SAN JOSÉ**
Director del Área de Libros y Plantas de Impresión **ROMÁN DE VICENTE**
Director del Área de Prensa **ENRIQUE SIMARRO**
Director de Área de Recursos **DAVID CASANOVAS**

REDACCIÓN
Director **MARCOS GARCÍA REINOSO**
Director de Arte **KOLDO GUINEA HERRÁN**
Redactor Jefe **BRUNO SOL**
Redacción **ANA MÁRQUEZ SALAS**
Colaboradores
JOSÉ MANUEL TORNERO, PEDRO BERRUEZO, JAVIER BAUTISTA, SARA BORONDO, JASÓN GARCÍA, DAVID HERNÁNDEZ, LUCÍA PERDOMO, JULIA MAGAÑA, SARA CERRADA, ADONÍAS
Sistemas Informáticos **JAVIER RODRÍGUEZ**

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área **CARLOS RAMOS**
Director de Marketing **JESÚS VÉLEZ**
Director de Desarrollo **CARLOS SILGADO**
Director de Producción **JAVIER BELLVER**
Jefe de Producción **ÁNGEL ARANDA**

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Centro **JULIÁN POVEDA**
Director de Publicidad Cataluña **FRANCISCO BLANCO**
Coordinación de Publicidad **CELIA SÁNCHEZ, ISABEL MARTÍN**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: CARLOS CERRO, FRANCISCO ANDRÉS, MARÍA JOSÉ MARTÍNEZ. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: JAVIER SOLER, VERÓNICA BOADA. C/ Consell de Cent, 425, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JOSÉ LÓPEZ, VICENTE CAUSERÁ. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: GESMEDIOS&ASOCIADOS, S.C. Asunción, 76 4º Izqda. 41011 SEVILLA 95 4275372 619939770. morto@zetasur.com
Norte: JESUS Mª MATUTE. Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO. Tel 653 904 452.
Galicia: ESTÍBALIZ RODRÍGUEZ. Avenida Camelias, 17 - 19, 36202 Vigo Tel: 986 41 69 77
Aragón: JOSÉ MANUEL HERNÁNDEZ. Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00

INTERNACIONAL:
DIRECTORA DE PUBLICIDAD INTERNACIONAL: Gema ARCAS +34 91 586 36 31 *gema.arcas@zetagestion.com*
EJECUTIVA COMERCIAL: Andreea MANGAR +34 91 586 36 32 *andreeam@zetagestion.com*
ITALIA - Studio Villa SRL: Carla VILLA/+39 02.311.662- *carla@studiovilla.com*; **FRANCIA/BÉLGICA** - Infopac SA: Jean-Charles ABEILLE/+33 146.43.16.30- *jcabeille@infopac.fr*, **HOLANDA** - Infopac NL- Tatjana KRISHNADATH/+31 348.444.636- *Infopac.nl@media-networks.nl*, **REINO UNIDO** - GCA: Greg CORBETT/+44 207730.60.33- *greg@gca-international.uk*; **SUIZA** - Adnative SA: Philippe GIRARDOT/+41 227 96 46 26- *philippe.girardot@adnative.net*; **ALEMANIA** - BCN: Tanja SCHRADER/+49 899.250.3532- *tanja.schrader@burda.com*; **PORTUGAL** - Ilimitada Publicidade: Paulo ANDRADE/+35 121.385.35.45- *pandrade@ilimitadapub.com*; **GRECIA** - Publicitas Hellas S.A. Sophie PAPAPOLYZOU/+30 2111.060.300- *sophie.papapolyzou@publicitas.gr*; **EEUU** - Publicitas USA: Howard MOORE/+1 212.330.0734- *hmoore@publicitas.com*; **INDIA** - Mediascope Publicitas: Srinivas IYER/ +91 22 2283 5755- *srinivas.iyer@mediascope.com*; **JAPON** - Pacific Business: Mayumi KAI/+81 336.61.61.38- *pbi2010@gol.com*; **BRASIL** - Altina Media: Olivier CAPOULADE/+55 1194.989.444-*ocapoulade@altinamedia.com*

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: GDE Revistas, S.L.
Parque Empresarial, Calle de la Agricultura, D-10
11407 Jerez de la Frontera, Cádiz. Tel. 902 548 999

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

ojd
ARI

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



El sabor de lo clásico



Hay sabores que nunca cansan. Tener la oportunidad de disfrutar de nuevo con la fuerza y el peso de un auténtico Mortal Kombat es algo que no se puede describir con palabras, pero sí con una portada. Creemos que hay títulos que merecen estar para siempre en el Olimpo del videojuego y uno de ellos es la franquicia MK. Aunque no sea el juego de lucha más ortodoxo o aunque sus Fatalities puedan herir los corazones más sensibles, gran parte de la historia lúdica de los últimos veinte años se ha escrito con estas dos palabras y todos los que llevamos unos añitos en esto hemos compartido su trayectoria. Lo mismo podemos decir de The Complete Collection de FFIV. Reunir en un solo UMD uno de los momentos RPG más brillantes de la historia, mejorado y con dos secuelas, es algo que no tiene precio; bueno sí, una cifra ridícula en comparación a lo que recibiremos a cambio. Tampoco debería pasar desapercibida la recopilación de la saga Tomb Raider en HD, otro trocito de historia que merece la pena recordar de vez en cuando. Por cierto, este mes estrenamos sección, Zona Cero, esperamos que os guste.

Marcos García

Marcos «The Elf» García
marcos.ps@grupozeta.es
«Todavía se me pone la piel de gallina con el Theme Of Love de FFIV.»
Mi juego favorito
FFIV: The Complete Collection

Bruno «Nemesis» Sol
bsol.ps@grupozeta.es
«He soñado que me enviaban una TV en formato triangular a casa.»
Mi juegos favoritos
L.A. Noire

Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«Estoy deseando que aparezcan los Klonoa de PSone y PS2 en HD.»
Mi juego favorito
Lego Star Wars III: The Clone Wars



Pedro «John Tones» Berruezo
«Señores que intentan hacer un Fatality y se luxan la muñeca.»
Mi juego favorito
Mortal Kombat



José Manuel «Lloyd» Tornero
«Salí a comprar el pan en albornoz y no sé cómo acabé en Dubái...»
Mi juego favorito
SOCOM: Special Forces



Lucía «Lucky» Perdomo
«Esta Semana Santa voy a coger un estupendo "moreno LEDS".»
Mi juego favorito
Angry Birds



Javier «De Lúcar» Bautista
«Por reveses duros de la vida... cambio raqueta sin cuerdas por PS Move.»
Mi juego favorito
Virtua Tennis 4



David «DaWei» Hernández
«Preparándome para desconectar en Semana Santa... menos de PSP»
Mi juego favorito
L.A. Noire



★ 124 Mayo 2011 Sumario

Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.

Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.

Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

Indica que el juego es compatible con televisiones y gafas de visión 3D.

Además del control habitual, el juego puede manejarse con PlayStation Move.

42 MORTAL KOMBAT

Te desvelamos todos los detalles del Fatality más brutal de la saga.

88 SUPREMACY MMA

Conoce cómo será el próximo juego de lucha que no querrás dejar escapar.

PlayStation®
Revista Oficial - España



38 LOS MEJORES
Gracias a vuestros votos descubre qué juegos han sido los mejores de 2010.

108 ZONA VIP
DAVID JANER
Se transforma en Águila Roja para jugar con PS Move.

54 VIRTUA TENNIS 4
El clásico de Sega regresa con jugabilidad y gráficos renovados.



16 THE DARKNESS II
Uno de los iconos de 2K Games regresa en otoño y te contamos sus novedades.



30 SAINTS ROW
THE THIRD. Te contamos cómo será la tercera entrega desde los estudios de Volition.



58 SHIFT 2 UNLEASHED
Analizamos a fondo el nuevo juego de Carreras de Electronic Arts.

PS3 PlayStation Network
LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS

¡Suscríbete y te regalamos este juego!
Pág. 95

News



Todo lo que necesitas para estar a la última







¡Así será el nuevo sonic! PS3

La mascota de SEGA celebra su 20 Aniversario por todo lo alto con un título para PS3 que conserva la esencia de los mejores clásicos y los adapta a la alta definición.

Que uno de los personajes más importantes de la historia de los videojuegos cumpla 20 años no es algo que pase todos los días. Con motivo de esta celebración **Sonic Team** se ha puesto manos a la obra para traernos un nuevo juego del erizo azul que repasa la historia de estas dos décadas de la franquicia. De esta forma podremos utilizar tanto al Sonic clásico como al Sonic moderno, teniendo cada uno unas caracterísiticas y jugabilidad propias. Todo ello y por primera vez en HD en nuestra **PS3**, donde Sonic lucirá mejor que nunca. Y como dirían en un famoso concurso de la TV: «*hasta ahí puedo leer*». A partir del día 18 de abril estad atentos a nuestra página de Facebook donde os develaremos algunos detalles más, como el nombre final con el que este juego llegará a las tiendas. Por si esto fuera poco, el próximo número os traeremos un reportaje con todos los detalles y una entrevista con Takashi Iizuka, uno de los diseñadores del juego. Mientras tanto, disfrutaremos con los piques en la revista por ver quién es capaz de pasarse el primer nivel en el menor tiempo. Si lo conseguimos en menos de dos minutos, desde **Sega** nos han prometido nuestro peso en juegos de la compañía. El reto está servido...



Como buen francotirador debemos saber guardar distancias con nuestro objetivo principal.



Cuando las cosas se pongan feas es mejor saberse rodear de buenos compañeros, por si sale un tiro a Cuenca.



¡Sniper Ghost Warrior en PS3!

Los usuarios de ***PlayStation 3*** van a poder también disfrutar del inmersivo ***Sniper Ghost Warrior***, y favoreciéndose de una versión repleta de novedades. El modo Campaña profundizará mucho más en la historia con tres nuevas misiones en las que podremos hacer uso de nuevos rifles de francotirador. Además, se han incluido exclusivos mapas y modos multijugador; y hasta un nuevo modo *hardcore* al alcance de los más valientes. La jugabilidad presta gran atención al sistema de balística, teniendo que calcular la distancia al objetivo, la velocidad y dirección del viento y la trayectoria a imprimir. Nuestra destreza como francotirador será puesta a prueba a partir del 29 de abril.



YA A LA VENTA PERSONA 3 PORTABLE

Atlus y **Namco Bandai** nos traen ***Persona 3 Portable*** a Europa en una edición de lujo con un exquisito libro de arte, postales y un póster. El exitoso RPG social regresa con 80 horas más de juego, dos personajes a controlar y un argumento entre el día y la noche.



RESIDENT EVIL 4 Y R.E. CODE: VERONICA X EN HD

Dos de los *Resident Evil* más exitosos de todos los tiempos renacerán en clave HD en ***PlayStation 3*** en formato descargable este mismo otoño. Guía el destino de Claire en *Code Veronica* y de Leon en la cuarta entrega mientras escapan de sus pesadillas.



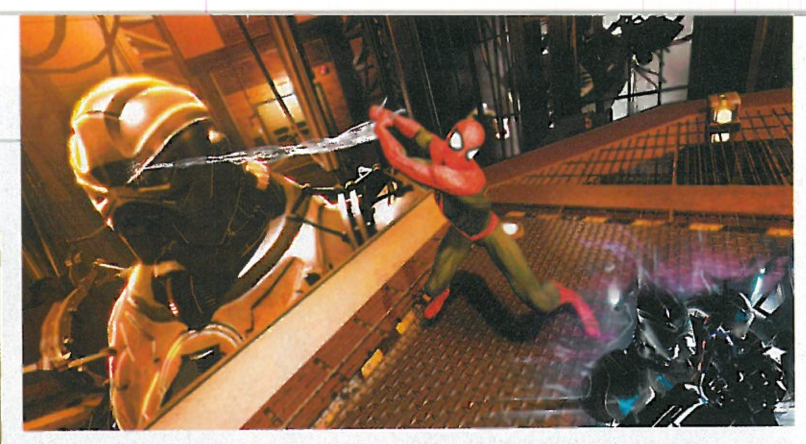
¡PLAYSTATION REVISTA OFICIAL TE REGALA 50 ENTRADAS PARA EL OPEN DE MADRID!

No te pierdas una de las competiciones de Tenis más importantes del momento participando en el concurso que publicaremos en www.facebook.com/revistaplaystation. Regalamos 25 entradas dobles con acceso al recinto de la Caja Mágica donde podrás disfrutar del tenis en el Estadio 3, las pistas de entrenamiento y todas las actividades que están previstas, como el Torneo Virtual oficial del Mutua Madrid Open que Virtua Tennis 4 y PlayStation darán comienzo el próximo 29 de abril.

News



Una vez más los clásicos poderes de Spider-Man nos sacarán de cualquier apuro.















En el futuro heredaremos las acciones que nuestro compañero haya realizado tiempo atrás.

¡Primeras imágenes de Spider-Man: Edge Of Time!



El héroe arácnido por excelencia volverá a primera plana del videojuego con **Spider-Man: Edge Of Time**, un título de acciones y consecuencias que sorprenderá por su interesante trama y su jugabilidad heredera del notable *Spider-Man: Shattered Dimensions*. De hecho, **Beenox** repite como estudio desarrollador en esta nueva entrega, donde dos personajes como *El Increíble Spider-Man* y *Spider-Man 2099*, deben colaborar desde distintas épocas para evitar la muerte de Peter Parker. Así, las acciones que realice un personaje en su tiempo tendrán consecuencias en la época del otro, tendiendo un hilo de colaboración entre dos protagonistas bien diferenciados. Mientras que *El Increíble Spider-Man* será rápido y ágil poniendo en liza sus dotes acrobáticas, el *Spider-Man 2099* será más potente en sus acciones. De hecho, se ha incluido un avance de la trama mediante viñetas muy particular, con los pertinentes *flashbacks* y *flashforwards* que dotarán de un aroma muy interesante e innovador al juego. **Beenox** ha sabido escuchar a los jugadores para traer una jugabilidad depurada que no defraude a los seguidores del héroe de **Marvel**. **Activision** se encargará de publicar el videojuego en todo el mundo durante este próximo otoño.

News

Pad direccional analógico, idéntico al control pad de PSP

Botón con similares funciones al de Home de PSP

Control de juego con los cuatro iconos de PlayStation: X, Cuadrado, Círculo y Triángulo

Botones de Select y Start ubicados exactamente como en la portátil de Sony

Versión digital de los sticks analógicos del mando DualShock

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Tamaño: 119 x 62 x 16 mm
Peso: 175 gramos
Pantalla táctil 4", 480 x 854 píxeles de resolución
Batería: 5 horas de autonomía (de juego)
Tarjeta de memoria microSD de 8GB
Cámara de 5.1 megapíxeles
Enfoque táctil
Estabilizador de imagen
Grabación en vídeo
Servicio PlayNow
Reproductor de música Sony Ericsson
Streaming de vídeo y YouTube
Aplicación Facebook y Twitter

Gatillos L y R, muy útiles para los shooters

Ajuste de volumen



Xperia Play, una nueva forma de jugar

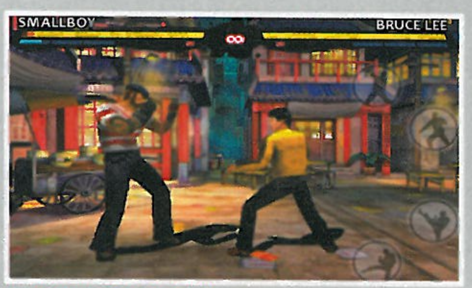


¿Por qué nos gusta tanto el nuevo *smartphone* de **Sony Ericsson**? Sencillamente porque ofrece una nueva experiencia jugable, y encima con certificado **PlayStation**. A primera vista puede resultar como cualquier otro móvil, con pantalla táctil de 4 pulgadas con las funcionalidades multimedia que hoy en día tanto se reclaman en un terminal. Pero cuando lo coges entre tus manos te das cuenta de que es más que un *smartphone*, es una consola portátil. Y es que, bajo la pantalla se esconde, cual **PSPgo**, una carcasa deslizante con los controles de juego al completo para disfrutar tanto de los títulos que ya vienen preinstalados como de los que te podrás descargar del *Android Market* a través de *Xperia Play Launcher* o de *PlayStation Suite* mediante la aplicación *PlayStation Pocket*. Estos últimos son videojuegos originales de **PSone**, cuyo control se realiza a través de los clásicos botones de **PlayStation** y no con la pantalla táctil como suele ser habitual con los de *Android*. Asimismo, podrás elegir jugar con el tamaño original de la pantalla de **PSone**, con dos franjas negras laterales, o con la pantalla completa. En general los juegos se mueven con gran fluidez bajo *Android 2.3* y un procesador que proporcionan una reproducción de 60 *fps*. **Xperia Play** está disponible en negro y blanco, y su precio libre es de 649 €.

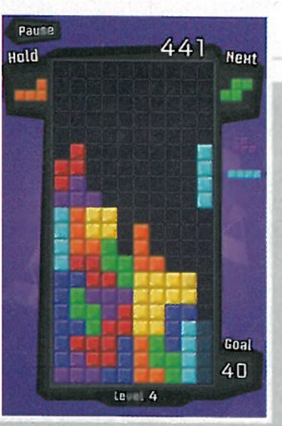
JUEGOS INCLUIDOS EN XPERIA PLAY



STAR BATTALION. Lidera a la resistencia en este simulador espacial y une tus fuerzas con otros pilotos en multijugador local u On-line.



BRUCE LEE DRAGON WARRIOR. Un completo juego de lucha con multitud de modalidades: Historia, Arcade, Contrarreloj, Versus...



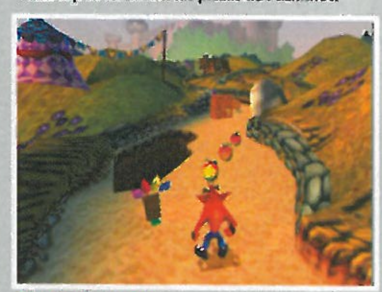
TETRIS. El clásico rompecabezas de recreativa para pasar horas y horas hipnotizado con las piezas de Pázhitnov.



LOS SIMS 3. La nueva entrega del simulador de vida de EA está perfectamente adaptada para jugar con Android en Xperia Play.



FIFA 10. Juega al fútbol, solo o en multijugador, en cualquier lugar y haz que tu club -o selección- sea el mejor.



CRASH BANDICOOT. El juego de PSone de 1996 ahora en Xperia Play con gráficos y jugabilidad idénticos a los originales.

Juegos de descarga a través de Xperia Play Launcher

Son juegos *Android* y su precio rondarán los 5 € y 10 €. Hay disponibles para su descarga más de 50 títulos, a los que se irán añadiendo muchos otros poco a poco. Para hacer más sencilla la búsqueda de juegos, **Xperia Play** hace una recomendación de los mejores títulos optimizados para **Xperia Play** en *Android Market*. Aquí tienes una lista de los mejores.

- *Tom Clancy's Splinter Cell*
- *Gun Bros*
- *Galaxy On Fire 2*
- *Guns 'n' Glory*
- *Worms*
- *Zenonia 2: The Lost Memories*
- *Backstab*
- *N.O.V.A. 2*
- *Moderm Combat Black Pegasus*
- *Racer Luma*



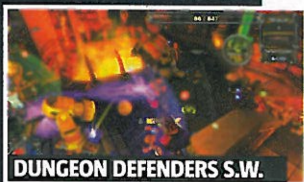
ASPHALT 6 (GRATIS)



ASSASSIN'S CREED A.C. HD



NEED FOR SPEED



DUNGEON DEFENDERS S.W.



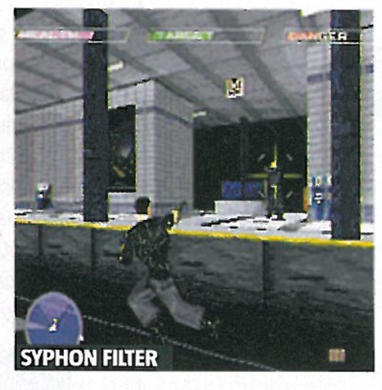
DESTRUCTION DERBY



JUMPING FLASH



COOL BOARDERS 2



SYPHON FILTER



MEDIEVIL

Juegos de descarga a través de Xperia PlayStation Pocket

Accediendo a través de esta aplicación a la plataforma *PlayStation Suite* podrás descargarte juegos originales de **PlayStation**. El precio rondará los 5 € y 10 €. De momento solo están disponibles cinco, pero regularmemte se irán añadiendo nuevos. Tanto gráficos como jugabilidad son fieles a los que en su día se disfrutaron en **PSone**.

¡TOMA NOTA!

DÓNDE: Escuela Universitaria de Diseño ESNE.
DURACIÓN: 3 años (177 créditos).
SALIDAS PROFESIONALES: Diseñador de Videojuegos; Desarrollador de videojuegos; Diseño, modelado y animación 3D; Producciones audiovisuales; Diseñador de niveles de videojuegos; Desarrollador de software de diseño; Dibujo y animación; Analista/programador de aplicaciones; Diseñador y desarrollador web; Administrador de red; Administrador de sistemas; Consultor tecnológico; Operador de red y comunicaciones; Auditor de calidad; Informático financiero y de gestión; Administrador de bases de datos; Robótica y control digital.
PRÁCTICAS: En el tercer curso realizarás, como parte del programa, prácticas en empresas como Enigma, Bitoon y Electronic Arts, con una duración mínima de 3 meses.

De profesión, los videojuegos

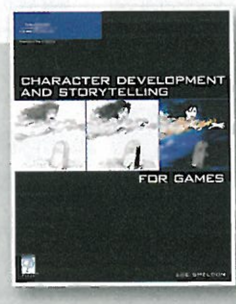
Titulación Universitaria en Informática y Videojuegos



Los Videojuegos ya no son solo entretenimiento, son una profesión. Con esta premisa la **Escuela Universitaria de Diseño ESNE** es la primera en ofrecer titulación de Grado Oficial en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. *«La industria del Videojuego es uno de los grandes sectores emergentes en el ámbito internacional, en el que España se configura como una de las grandes potencias, tanto desde el punto de vista de desarrollo como de consumo»*, explica el director de **ESNE**, Rafael Díaz. Y es que no es para menos: según el último balance económico de la industria del Videojuego facilitado por **aDeSe**, el consumo de videojuegos en España se sitúa en los 1.245 millones de Euros y mantiene a nuestro país como cuarto mercado europeo en 2010. Así pues, con estos datos, queda patente que los Videojuegos son la profesión del presente y futuro, y cada vez se reclaman más profesionales cualificados. La carrera en cuestión centra sus 177 créditos, desglosados en tres años, en asignaturas como Técnicas de Animación 3D, Tratamiento Digital de Imágenes, Marketing del Videojuego o Ingeniería del Conocimiento: IA, entre otras, con el fin de que desde el primer día el alumno pueda adquirir y aplicar los conocimientos de las herramientas informáticas para acabar dominando diversas arquitecturas de *hardware* y *software*. A qué esperas, ¡hazte profesional de los Videojuegos!

LECTURA OBLIGADA...

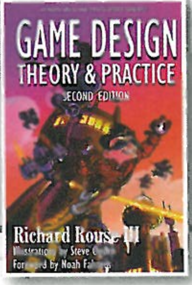
Estos son solo algunos de los libros que deberás leer a lo largo de los tres cursos que dura la Carrera, pero también otros más técnicos como *Physics For Game Programmers*, *AI For Game Developers* o *How To Have Creative Ideas*, entre muchos otros. Como puedes ver todo enfocado al desarrollo, diseño e incluso *marketing* del Videojuego. La mayoría de los libros los encontrarás en **Amazon**.



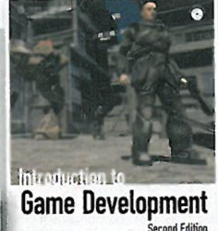
CHARACTER DEVELOPMENT AND STORYTELLING FOR GAMES



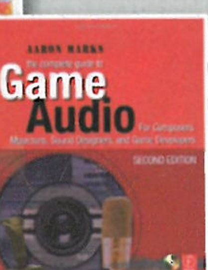
GAME WRITING: NARRATIVE SKILLS FOR VIDEOGAMES



GAME DESIGN: THEORY & PRACTICE



INTRODUCTION TO GAME DEVELOPMENT



THE COMPLETE GUIDE TO GAME AUDIO



Entrevista con...

Daniel Parente

Director del Grado de Diseño y Desarrollo de Videojuegos de la Escuela Universitaria de Diseño, ESNE

«LOS VIDEOJUEGOS SON UNA INDUSTRIA DE FUTURO Y NECESITA DE PROFESIONALES CON FORMACIÓN UNIVERSITARIA»

¿Cómo surgió la idea de implantar la Carrera de Diseño y Desarrollo de Videojuegos?
De la constatación de que los videojuegos son una industria de futuro, y que la industria necesita de profesionales con una formación universitaria, capaces de hacerlos adaptarse al cambio continuo tecnológico que existe en la industria, y que pueda integrarse de forma correcta en procesos de producción multidisciplinares, donde arte y tecnología deben ir de la mano.

¿Qué aceptación está teniendo?
Muy buena. Actualmente hay 120 alumnos matriculados de primer año, y esperamos empezar el próximo curso con otros 150. Confiamos en que la fuerte apuesta que estamos haciendo por trabajar cerca de la industria, hará que nuestro grado tenga siempre una gran aceptación por su calidad y por la cercanía de las necesidades reales de una industria española del videojuego que empieza a consolidarse como tal.

El alumno podrá realizar prácticas, ¿en qué tipo de empresas?
Son empresas de videojuegos que buscan profesionales de alto potencial. Ahora mismo tenemos alumnos en **Enigma** y **Bitoon**, pero también han estado en **Electronic Arts** y otras empresas.

¿Por qué cree que la industria de los videojuegos no está sufriendo tan gravemente la crisis como lo están viviendo otras, como la de la música o el cine?
Porque las empresas de videojuegos llevan luchando contra la piratería desde sus principios, y por lo tanto, a lo largo de los años han seguido líneas de innovación enfocadas a reducir esa piratería, que se han hecho realidad mucho antes que la música o del cine, haciendo que los jugadores pudiesen probar los juegos, o comprarlos de forma digital en Internet. Los primeros programas de descarga datan de los años 90 con las BBS (*Bulletin Board System*), el precursor de Internet.

Parece que los videojuegos han conseguido despojarse de la etiqueta «Friki», y se han convertido en un fenómeno social. ¿A qué cree que se debe?
A que nuevos jugadores se han incorporado a los videojuegos, y viendo esta tendencia las empresas han empezado a producir nuevos tipos de juegos y de consolas para ellos. Estaba visto que los jugadores «Frikis» de los 90, se volverían ejecutivos y padres de familia en el 2000, y que su forma de jugar sería diferente, que probablemente jugarían con sus hijos. La mujer también tenía cada vez más presencia, había cada vez más mujeres jugando a videojuegos de todo tipo.

Grupo Zeta vuelve a la senda de la rentabilidad

Antonio Asensio Mosbah, presidente de Grupo Zeta

Grupo Zeta ha conseguido en el año 2010 unos resultados de 10,2 millones de euros de beneficio antes de impuestos, una cifra que supone volver a la senda de la rentabilidad, teniendo en cuenta que en el año anterior se produjeron unas pérdidas de 22,6 millones de euros.
Los ingresos netos en el año 2010 se situaron en torno a los 300 millones de euros con un resultado de explotación de 17,6 millones frente a los 10,1 millones negativos de 2009. El Ebitda recurrente fue de 36,4 millones de euros, cifra que mejora en un 36 por ciento el del ejercicio anterior del 2009. Un dato importante a destacar también es la evolución de la deuda neta del Grupo con las entidades de crédito. En el 2010 se situó en los 133 millones de euros, lo que representa una reducción de unos 65 millones de euros respecto a la situación del 1 de enero de ese mismo año. Todos estos resultados han sido valorados muy positivamente por el Consejo de Administración de Grupo Zeta, teniendo en cuenta la fuerte crisis que afecta al sector de la comunicación. Los datos resultantes han sido fruto de una importante reorganización de las actividades del Grupo y a la aplicación de una política muy seria y rigurosa de reducción de costes y de control de los gastos. Grupo Zeta es uno de los principales holding de comunicación de España. Cuenta con siete diarios de información general y uno deportivo, más de un centenar de publicaciones gratuitas, trece revistas de venta en quiosco, más de cuarenta revistas corporativas elaboradas para terceros clientes, una editorial de libros con los sellos Ediciones B, Vergara y Zeta Bolsillo, una agencia exclusivista comercial, cinco rotativas de impresión y un área digital.



Aprende a tocar la guitarra de verdad con Rocksmith

La compañía francesa **Ubisoft** pretende seguir consiguiendo éxitos en el género musical y para ello han anunciado ***Rocksmith***, el único juego en el mercado donde tu propia guitarra actúa como un mando. En el título podremos usar guitarras tanto acústicas como eléctricas en una imponente biblioteca musical que recogerá temas clásicos y hasta los últimos éxitos. Así podremos encarnar a *The Animals*, *The Black Kegs*, David Bowie, *Interpol*, *Nirvana* o a los mismísimos *Rolling Stones*. Además, seas o no un profesional de la guitarra, el juego se adaptará a tu destreza. En ***Rocksmith*** se incluye una amplia gama de pedales de efectos que permitirán modificar tus sonidos y combinarlos casi de manera infinita. También habrá tablas de acordes interactivos, un gran número de minijuegos para mejorar todas las técnicas y un divertido modo multijugador.



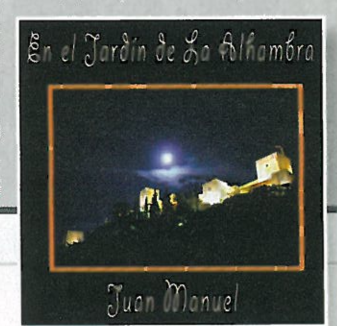


MAYKA SÁNCHEZ PASTOR, NUEVA DIRECTORA DE LA REVISTA WOMAN

La dirección de Grupo Zeta ha nombrado a Mayka Sánchez Pastor nueva directora del mensual femenino de alta gama Woman. Mayka Sánchez Pastor (1976) ha sido, desde su lanzamiento, en 2006, redactora jefe de la revista semanal de Grupo Zeta Cuore, uno de los mayores éxitos editoriales de los últimos tiempos en España y Portugal, así como de sus especiales, entre los que destacan CuoreStylo, sobre moda, y CuoreBiuty, especial de belleza.
Licenciada en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid, desde 2004 a 2006 Mayka Sánchez trabajó en la edición estadounidense de la revista In Touch y participó en el desarrollo del proyecto de su adaptación española. Asimismo, fue colaboradora semanal del diario El Mundo en el área de ocio, especialmente en el suplemento La Luna de Metrópoli y, de 1998 a 2004, fue coordinadora de la revista Bravo.

EN EL JARDÍN DE LA ALHAMBRA

La Asociación Ayúdale a Caminar lanza un CD solidario titulado En el jardín de la Alhambra, contiene 12 canciones que abarcan diferentes estilos compuestos por Fernando Gómez Biedma. El álbum está disponible a través de los diferentes servidores digitales de música en Internet, se puede comprar íntegro o por canciones, y la recaudación obtenida se destinará a la creación y mantenimiento de puestos de trabajo para personas discapacitadas.




arnette
BIG FUN
"DERELICT"
AN4149
©2011 Luxottica group. All rights reserved.

News ÚLTIMA HORA

PS3

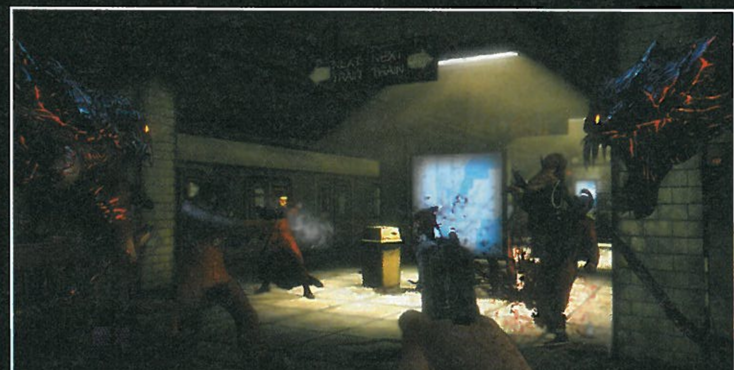
Compañía
2K Games
Programador
Digital Extremes
Género
Acción

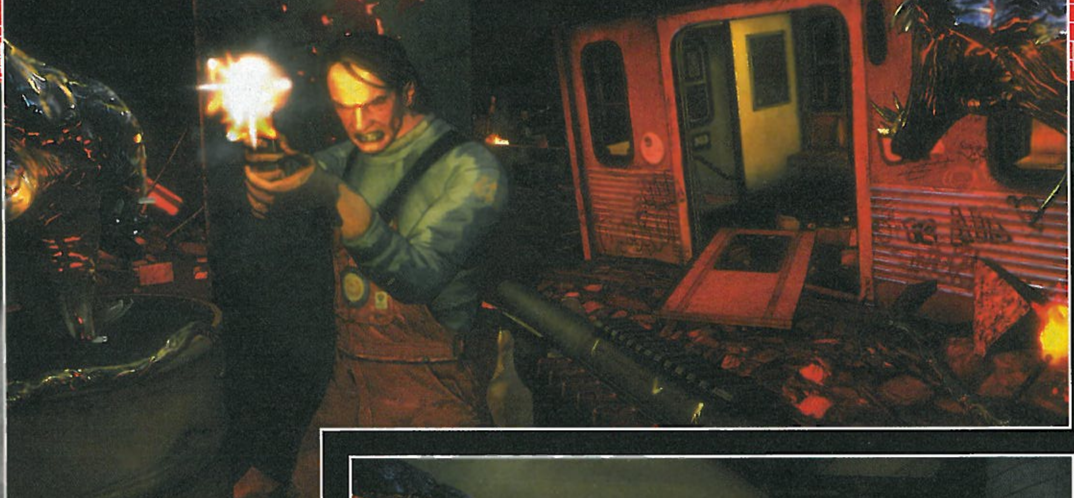
A LA VENTA EN OTOÑO



Está vez solo tendrás un darkling a tu servicio, pero te será de indudable ayuda.







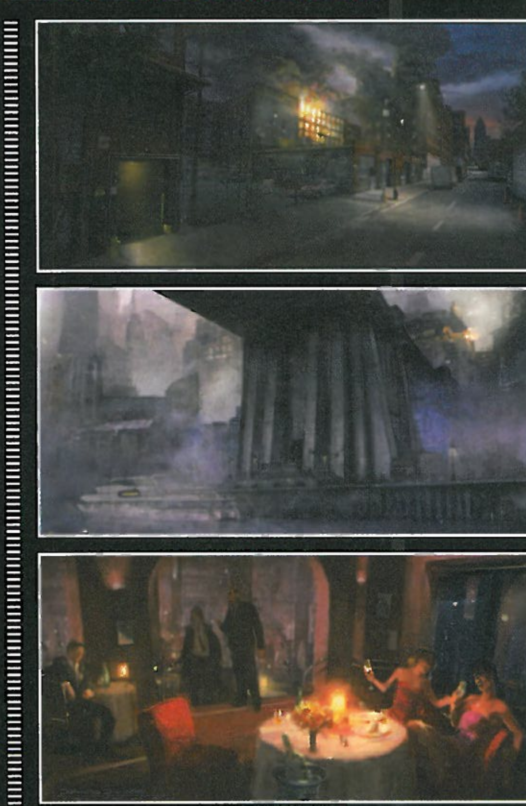


QUE LA OSCURIDAD TE ACOMPAÑE... QUE LO HARÁ.



Hemos comprobado que, sin duda, el nivel de violencia se ha disparado con respecto a la primera parte.

Las ejecuciones serán más brutales que nunca, con los tentáculos desatados.







UN LAVADO DE CARA PARA ACERCARSE AL CÓMIC.

The Darkness II tiene una estética que en **2K Games** llaman *graphic noir*, y que es un toque que recuerda al *cel-shading* y que acerca al juego a una apropiada y violenta estética de cómic, más acorde con el origen en papel de Jackie Estacado y la Oscuridad que le acompaña.

The Darkness II

Violencia de cómic para el inesperado regreso de un icono de 2K Games



La primera entrega de *The Darkness* fue una memorable sorpresa en la primera **PS3**. Algunos detalles de originalidad (el uso de la Oscuridad combinado con armas de fuego, leves toques de estrategia y aventura, la extraña ambientación demoniaca...) lo convirtieron en uno de los juegos definitorios de la personalidad de la entonces joven **2K Games**, junto a títulos como *Prey* o *Bioshock*. *The Darkness* estaba basado en un cómic independiente de la editorial **Top Cow**, y fue desarrollado por **Starbreeze**. La secuela, en manos de **Digital Extremes**, retoma ese origen en papel. Por eso, la principal diferencia con su precedente es la estética colorista, con un punto similar al *cel-shading*, de los gráficos. **2K Games** lo llama *graphic noir*, y sin duda le da al juego una personalidad muy particular: el colorido de los escenarios contrasta con el baño de sangre que desata Jackie Estacado, en oleadas de furia sanguinolenta que hacen que el juego tenga un aspecto más irreal, pero no por ello carente de violencia.

Para ello, Jackie (ahora todo un capo de la mafia neoyorkina) cuenta con un dominio mayor de los tentáculos de oscuridad con forma de serpiente: uno de ellos está especializado en cortar, y otro en sujetar y lanzar. Combinados, son un arma letal: Jackie puede agarrar objetos (como puertas de vehículos) para usarlos como escudos, lanzar trastos puntiagudos a sus enemigos para empalarlos o partirlos en dos y, por supuesto, hacer ejecuciones. Hemos visto cómo la Oscuridad partía en dos a un enemigo o lo asfixiaba lentamente como una anaconda. A todo ello se suma un pequeño e hilarante *darkling* de acento *cockney* que pierde el componente estratégico de los *darklings* del primer *The Darkness*, pero que ayuda al jugador en su aventura, liquidando enemigos y robándoles armas y munición.

The Darkness II se retuerce con un estilo más sangriento y estilizado que su precedente. En otoño decidiremos si merece la pena ser devorados por esta nueva Oscuridad. ***John Tones***

PS2 PS3 PSP

ZONA F

Videojuegos que nunca traspasarán nuestras fronteras, lanzamientos de temática excesivamente original, títulos prohibidos... ¡ATRÉVETE a cruzar la frontera de lo imposible!

Por The Elf

CATHERINE

Lanzamiento 17 02 2011

Prepárate para explorar los placeres y horrores del amor con la aventura erótico-surrealista de Atlus





CATHY.ATLUS.CO.JP

Para ir abriendo boca nada mejor que darnos un paseo por la espectacular web japonesa de Catherine. Deléitate con sus tres melodías, curiosea entre las diferentes opciones y descárgate unos sugerentes fondos de escritorio para el ordenador.

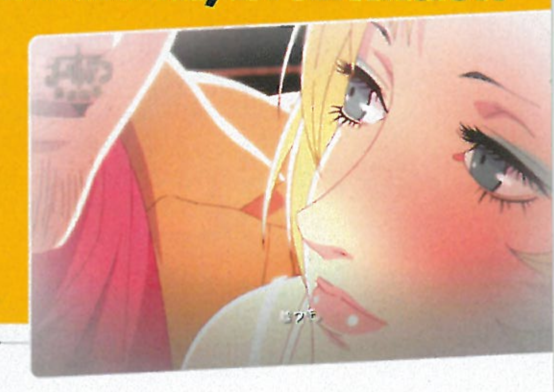
Los creadores de ese imperio lúdico llamado **Shin Megami Tensei** quieren demostrar con ***Catherine*** que no está todo inventado en el reino del videojuego. Estamos ante la primera creación en HD de **Atlus** y del **Persona Team** para la séptima generación de consolas y se han desmarcado totalmente de su legado *RPG*. ***Catherine*** es una brillante locura surrealista gestada por tres maestros: el director y productor Katsura Hashino, el diseñador de personajes Shigenori Soejima y el compositor Shoji Meguro. Definir el género de su última creación es algo complicado; lo más sencillo sería denominarla como una aventura erótica de horror con plataformas y *puzzles*. ***Catherine*** es una elegante, desconcertante y estudiada mezcla de secuencias de animación creadas por **Studio 4ºC** (*Rogue Galaxy, Memories, Tekkon Kinkreet*...), pequeños escenarios de exploración, secuencias de diálogos y angustiosas fases de *puzzle*/plataformas, el centro neurálgico de su desarrollo. Si esto os parece curioso, el argumento no es menos fascinante.

Encarnamos a Vincent Brooks, el protagonista, un joven de 32 años ligeramente despreocupado que lleva cinco años saliendo con Katherine. Como suele ser habitual en estas situaciones, ella le pide evolucionar en su relación, estrechar los lazos, y palabras como «matrimonio» o «embarazo» hacen acto de presencia. Vincent se pone nervioso y corre raudo a los brazos de sus amigotes Orlando, Johnny y Toby del bar *Stray Sheep* para pedir consejo. Pero lo peor está aún por llegar. Cuando se ha quedado solo y con unas copas de más en su haber aparece una misteriosa joven, tremendamente bella y comienzan a compartir algo más que palabras. Su nombre, Catherine. Las copas siguen regando la noche y a la mañana siguiente nuestro protagonista se despierta junto a ella... ¿Qué ha sucedido? ¿Se lo debe contar a Katherine? ¿Debe seguir viendo a Catherine? A partir de ese momento la vida de Vincent se convertirá en un auténtico infierno de decisiones constantes que darán forma al desarrollo de los acontecimientos (la aventura tendrá varios finales y unas 20 horas de duración), y comenzará a tener terribles pesadillas en las que se jugará su propia vida, las angustiosas fases de acción/*puzzle* del juego. Por si esto fuera poco, en el vecindario comienzan a aparecer cadáveres de jóvenes de la edad de Vincent que fallecen misteriosamente mientras duermen... ¿Tendrá algo que ver con sus pesadillas?

TENDREMOS A CATHERINE EN OCCIDENTE

El juego de **Atlus** arrancó en su primera semana en Japón con más de 140.000 unidades vendidas, lo que ha garantizado su aparición en Estados Unidos para el próximo verano y el más que probable lanzamiento europeo. Parece que la bella, increíble y,surrealista Catherine también está dispuesta a conquistar nuestros corazones occidentales.

CATHERINE, LA TENTACIÓN





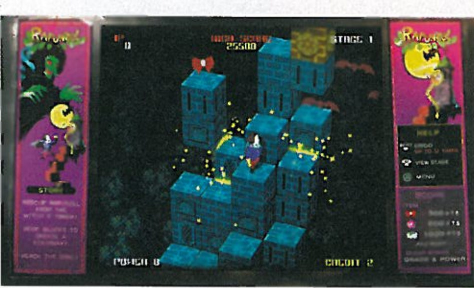


LA PESADILLA QUE SE MUERDE LA COLA. Por la noche llegarán las letales pesadillas de Vincent. Fases de puzzles y plataformas en las que tendremos que ascender como locos para no caer al vacío o sucumbir ante los final bosses.





TÚ PRIMERO, NO, TÚ PRIMERO. El móvil jugará un papel esencial en el desarrollo de la aventura. Recibirás, entre otros, SMS de Catherine y Katherine y tú decidirás cómo y cuándo responderlos.



ÉCHATE UNAS PARTIDAS. En el bar Stray Sheep, además de una juke box, encontrarás una simpática recreativa llamada Rapunzel con un desarrollo similar a las fases de acción-puzzle de Catherine.



¿UN MERECIDO DESCANSO? Cada vez que superes una fase de puzzle/acción accederás a un escenario donde podrás salvar partida, conversar con las ovejas, aprender nuevas técnicas y comprar ayudas.





Durante el día Vincent se dedicará a lidiar de la mejor manera posible con Catherine y Katherine, además de acudir al bar Stray Sheep a ahogar sus penas con los amigotes.

Aventura, puzzles, decisiones y un toque erótico made in Atlus







Rarómetro

Una original aventura de horror con tintes eróticos, puzzles y plataformas con el inimitable sello de calidad de Atlus.

??????????

PlayStation

Store



Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation: juegos descargables para PS3 y PSP, demos, vídeos, contenido adicional y mucho más...

Juegos descargables en PS3



DUNGEON HUNTER ALLIANCE
GAMELOFT, 12,99 €.
Un RPG de acción proveniente de plataformas móviles.

RED FACTION: BATTLEGROUNDS
THQ, 7,99 €.
Combates con vehículos sobre la superficie marciana.

GHOSTBUSTERS: SANCTUM OF SLIME.
ATARI, 8,99 €.
Un nuevo acercamiento a la saga de los Cazafantasmas, para varios jugadores a la vez.





SWARM
IGNITION, 12,99 €.
Un nuevo juego de inteligencia en el que deberás llevar a buen puerto a un grupo de particulares seres.



MOON DIVER
SQUARE ENIX, 12,99 €.
Acción y plataformas de antaño en tu PlayStation 3.

Más Descargables

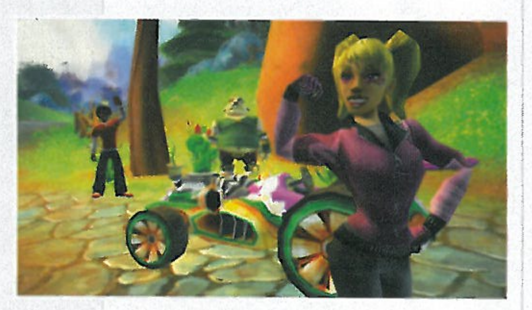
1. **PENNY ARACDE ADVENTURES EPISODE 1+2 BUNDLE** 14,99 €.
2. **HARD CORPS: UPRISING** 12,99 €.
3. **DC UNIVERSE ONLINE** 49,99 €.
4. **STRONG BAD COOL GAME FOR ATRACTIVE PEOPLE** 14,99 €.
5. **SOCOM SPECIAL FORCES MULTIPLAYER BETA**
6. **MOTORSTORM APOCALYPSE MULTIPLAYER DEMO STRIKE**
7. **MARVEL PINBALL DEMO**
8. **WWE ALL STARS DEMO**
9. **KILLZONE 3 STEEL RAIN MAP PACK** 4,99 €.

Actualidad PSN



RUSH'N ATTACK

Konami ha anunciado que llegará en breve a *PlayStation Store* en nuestro país esta adaptación del clásico de los ochenta, muy en la línea de lo que vimos en el *remake* de *Bionic Commando*. Acción en 2D y un precio inferior a los 10 €.



FREE REALMS

Ya se encuentra disponible en la tienda americana y parece que solo tardará unos meses en aparecer en la nuestra. Se trata de la versión para **PS3** del MMORPG gratuito **Free Realms**, de **Sony Online**, que en su versión para PC ha logrado cautivar a más de 5 millones de usuarios.



OUTLAND

Este es el nombre de la nueva producción de los creadores de *Super Stardust HD* y *Dead Nation*. En esta ocasion han optado por un juego de plataformas en 2D con escenarios de ensueño y una cuidada animación del protagonista.

Juegos descargables en PSP



DISSIDIA 012 FINAL FANTASY
SQUARE ENIX, 34,99 €.
La secuela de uno de los títulos más importantes de PSP.

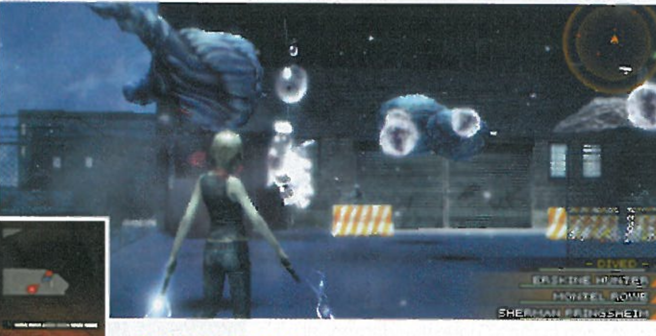
AEDIS ECLIPSE: G.O.C.
NIS AMERICA, 17,99 €.
Una nueva entrega de este RPG para los más veteranos roleros.





Minis

1. KAROSHI 2,99 €.
2. MR. HAT & THE MAGIC CUBE 2,99 €.
3. 3D TWIST & MATCH 1,99 €.
4. TOUCH RACING NITRO 2,99 €.
5. SWAP ZAP 3,99 €.



THE 3RD BIRTHDAY
SQUARE ENIX, 34,99 €.
Muchos años después, por fin tenemos el siguiente capítulo de Parasite Eve.

GOD EATER BURST
NAMCO BANDAI, 29,99 €.
La apuesta de Namco por el género «Monster Hunter».

PlayStation Plus



RED FACTION BATTLEGROUNDS. Gratis.
Consigue este nuevo juego de acción sin pagar un solo Euro.



SONIC THE HEDGEHOG 2. Gratis.
Disfruta de esta genial secuela antes que nadie...



PRINCE OF PERSIA CLASSIC. Gratis.
Descubre el inicio de la saga del Príncipe de Persia.

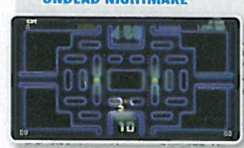
Ofertas Especiales

1. CHAT EN DIRECTO DE PLAY TV 25% DESCUENTO HASTA 6-07-2011
2. CLASH OF HEROES 20% DE DESCUENTO
3. DUNGEON HUNTER ALLIANCE 25% DE DESCUENTO
4. KILLZONE 3: STEEL RAIN PACK GRATIS
5. INFAMOUS 2 UGC BETA
6. DUAL INVADERS (MINI) GRATIS

Store
LOS MEJORES DESCARGABLES


1. PLANTAS CONTRA ZOMBIS


2. RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE


3. PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION DX


4. ANGRY BIRDS


5. CLASH OF HEROES


6. MOON DIVER


7. HARD CORPS UPRISING


8. DUNGEON HUNTER ALLIANCE


9. PENNY ARCADE ADVENTURES EP 1+2 BUNDLE


10. LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT



Analizamos todos los lanzamientos



12,99 €







La huella de Arc System Works se deja ver en el diseño y la animación de los personajes. Pura delicia 2D.

Si te aburres de controlar a la pareja protagonista, podrás adquirir nuevos personajes desde la PS Store.

Test

HARD CORPS UPRISING

DEMO JUGABLE En PlayStation Store



Género **Shooter**
Compañía **Konami**
Desarrollador **Arc System Works**
Jugadores
On-line **Sí**
Texto **Castellano-inglés**

Más que hacernos viejos, son los actuales juegos los que nos han ablandado. Tanto salvar partida y tanta vida infinita nos han hecho olvidar cómo eran los feroces *shooters* de nuestra infancia. Por suerte, podemos seguir contando con la saga *Contra* y su demencial dificultad, capaz de hacer llorar al mismo Chuck Norris. **Arc System Works** (responsables de los *Guilty Gear*) firma esta suerte de precuela del mítico *Contra*: *Hard Corps* de MD, combinando *sprites* dibujados a mano con escenarios poligonales, al estilo del *Strider 2* de **Capcom**.

Conscientes de que no todo el público está preparado para enfrentarse a la masoquista curva de dificultad de los *Contra*, esta delicia descargable despliega dos modos de juego. Por un lado, el modo *Arcade* -para gente con pelo y cicatrices en el pecho- despliega la feroz mecánica de antaño: tres vidas y tres *continues* para culminar los ocho escenarios del juego. Por el otro, el modo *Rising*, con el que podrás canjear los puntos acumulados por mejoras para tu personaje: desde potenciar armas hasta aumentar el número de vidas y la barra de energía. Pequeñas ayudas encaminadas a hacer menos traumática la experiencia, sin relajar por ello el nivel de dificultad. Morirás cien veces, morderás el polvo ante cada *final boss* y tendrás que repetir el camino andado... pero la experiencia de memorizar cada patrón de ataque, la situación de cada enemigo, te hará recordar tiempos más duros, pero sin duda más felices. Eso sí, nos lavamos las manos si acabas estrellando el *DualShock* contra el televisor. Nemesis



ESOS GUIÑOS PARA LOS VIEJUNOS. El homenaje a Contra no solo se reduce a ese riff inicial de guitarra... ¿Esta fortaleza no os resulta familiar?



EVALUACIÓN

Despierta, fan de Contra, en PSN te espera un viejo amigo, que volverá a ponerte en cintura con su canallesca dificultad y sus melodías metaleras. Ya sea jugando en modo Arcade o en Rising, ten la seguridad de que amortizarás los 13€ que cuesta.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,5	8,7	8,6	8,7	-	8,7

Escenarios algo toscos, en contraste con los hermosos sprites 2D.

Puro Old School, su dificultad te obligará a memorizar cada patrón de ataque.



Analizamos todos los lanzamientos



La ambientación de nuevo respeta la de los juegos originales de Amiga: prepárate para una buena dosis de aliens, pasillos y naves espaciales llenas de óxido y mugre.







8,99 €

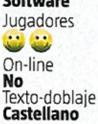


ALIEN BREED 3
DESCENT





Género
Arcade
Compañía
Team 17 Software
Desarrollador
Team 17 Software
Jugadores



On-line
No
Texto-doblaje
Castellano

Llega un momento en el que resulta complicado encontrar algo nuevo que decir de las sucesivas entregas de *Alien Breed*. La historia concluye en esta tercera parte, y el adicto a los disparos a dos *sticks* y los bicharracos del espacio exterior que haya adquirido los tres juegos posee una sartenada de horas nada despreciable centrada en la acción pura y la desorientación por laberintos de metal oxidado.

Alien Breed es una serie relativamente modesta. Nacida hace décadas para Amiga, sobrevive gracias a ser muy consciente de sus puntos fuertes: la simplicidad y el ir al grano. Sin embargo, advertimos mejoras con respecto a la segunda entrega: ***Descent*** está estructurado ya como un clímax de la historia, y dando por sentado que el jugador está curtido con las anteriores aventuras, el nivel de dificultad es mucho más alto, con munición más limitada y puntos de guardado no tan generosos. Y eso suma al juego algo que siempre ha permanecido unido a *Alien Breed*: tensión constante.

Los extras, que ya conocíamos, en forma de simpático cooperativo y modos de juego adicionales (aguantar oleadas de aliens en el modo Supervivencia y revisitar los niveles superados en el modo Libre) dan algo de sustancia a un cierre de la serie digno y fiel a sí mismo. John Tones

La variedad de armamento y los efectos pirotécnicos siguen siendo algunos de los valores más atractivos del juego.



Por muy arácnidos que se pongan nadie nos engaña: estos monstruos siguen siendo primos hermanos de los Aliens de James Cameron.

EVALUACIÓN

Solo un mes y medio después del lanzamiento de la segunda entrega llega la tercera, que no es tanto un juego independiente como un nuevo capítulo de lo que, ahora sí, es una saga completa: el nuevo y renovado Alien Breed, el remake.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	8,5	8,2	8,0	-	8,2



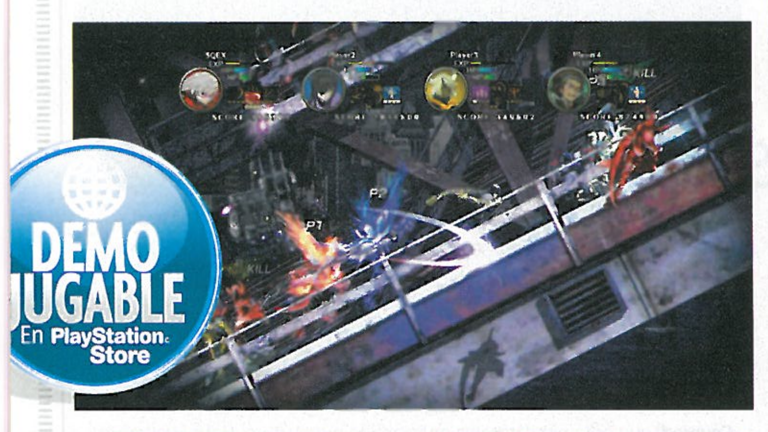
Como siempre, extraordinaria ambientación y efectos pirotécnicos.

Absolutamente fiel a la acción isométrica propia de anteriores entregas.



Analizamos todos los lanzamientos







Esta pantalla, con el personaje colgando del techo, bastaría para detectar la huella de Strider en Moon Diver.





12,99 €



MOON DIVER

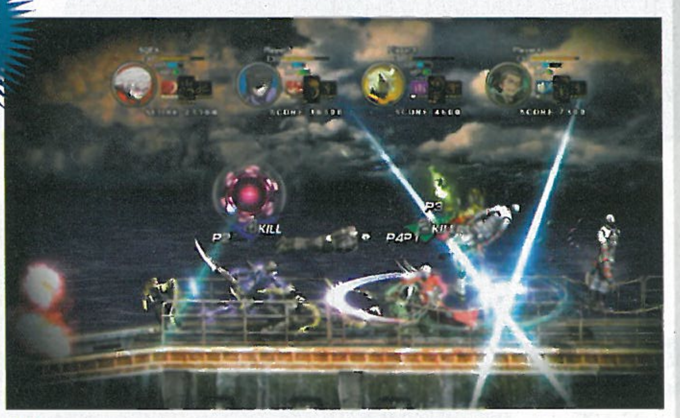


Género
Acción
Compañía
Square Enix
Desarrollador
Feelplus
Jugadores
On-line
Sí
Texto
Castellano-Inglés

¿Un *Strider* multijugador y con elementos RPG? No diremos tanto, pero la huella de la *coin-op* de **Capcom** se deja notar, y mucho, en el nuevo juego descargable de **Square Enix**. Y no es extraño, ya que al frente de ***Moon Diver*** encontramos a Koichi «Isuke» Yotsui, director de *Strider* y *Cannon Dancer/Osman*. El bueno de Hiryu podría haber formado perfectamente parte del cuarteto de héroes diseñados por Roberto Ferrari (**Tatsunoko Productions**), capaces de trepar cual monetes por techos y paredes, cabriola tras cabriola.

Desplegando un correoso nivel de dificultad, propio de los *arcades* de finales de los 80, ***Moon Diver*** combina la acción *arcade* de ir tronchando sicarios, espada en mano, con el uso de magias que iremos potenciando gracias a la experiencia acumulada. El componente mágico cobrará aún más peso si decides afrontar el juego en compañía de otros usuarios vía On-line, ya que será posible combinar los hechizos de diversos jugadores. Eso sí, no es recomendable enrolarse en una partida On-line sin haber antes potenciado al personaje hasta un nivel aceptable. De lo contrario te verás trasportado, sin comerlo ni beberlo, a escenarios bastante avanzados (y difíciles), y convertido en un peso muerto para el resto de compañeros.

El uso de las magias y la confusión que envuelve a los combates (cuando coinciden cuatro jugadores y la horda de enemigos), quizás echen para atrás a los ya avejentados fans de *Strider*, pero para eso existe la *demo*. Échale un vistazo... y lo más probable es que piques. O *Nemesis*



Moon Diver se vuelve algo confuso cuando cuatro jugadores entran en liza. Uno acaba dando espadazos a ciegas, entre oleadas de enemigos.



La magia tiene un papel muy importante en el juego. Tanto los hechizos defensivos como los de ataque, pueden combinarse con los de otros jugadores.

EVALUACIÓN

Un digno discípulo de Strider, aunque con aspectos mejorables: los combates en multijugador son confusos y los escenarios deberían haber estado más trabajados. Pero es lo único que tenemos, hasta que Capcom resucite a Hiryu.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,9	7,8	8,2	8,5	8,7	8,2

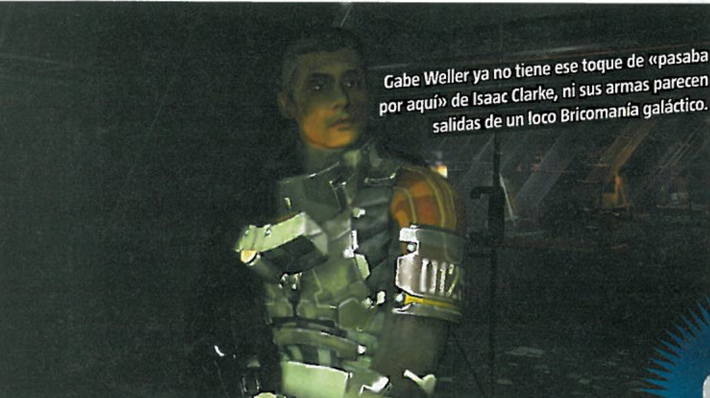


Personajes bien animados, pero los escenarios son demasiado simplones

Doce niveles, bastante puñeteros, para jugar solo o con amigotes.



Analizamos todos los lanzamientos



Gabe Weller ya no tiene ese toque de «pasaba por aquí» de Isaac Clarke, ni sus armas parecen salidas de un loco Bricomanía galáctico.







DEAD SPACE 2 SEVERED



Si lo que más te gusta de *Dead Space* son los monstruos y la tensión, ***Severed*** saciará tu sed de masacre necromórfica en una breve aventura (apenas dos horas) que se desarrolla al mismo tiempo que *Dead Space 2*, protagonizada por uno de los personajes principales de *DS Extraction*. Si, en cambio, lo que más te gusta es el trabajo de ambientación y la curiosa historia de Isaac Clarke y su encuentro con la misteriosa Efigie, puede que tengas alguna pega que ponerle a este ***Severed***, que opta por centrarse en la acción pura y dura. Gabe Weller está armado hasta los dientes desde el primer momento, así que olvídate de *puzzles* y exploración y céntrate en resistir oleadas de necromorfos.

Género **Acción** / Compañía **Electronic Arts** / Desarrollador **Visceral Games**
Jugadores 1 / On-line **No** / Texto **Castellano**

EVALUACIÓN

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,6	8,2	7,2	6,5	-	7,7













FALLOUT NEW VEGAS DEAD MONEY





Género **FPS/RPG**
Compañía **Bethesda**
Desarrollador **Obsidian**
Jugadores 1
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano**

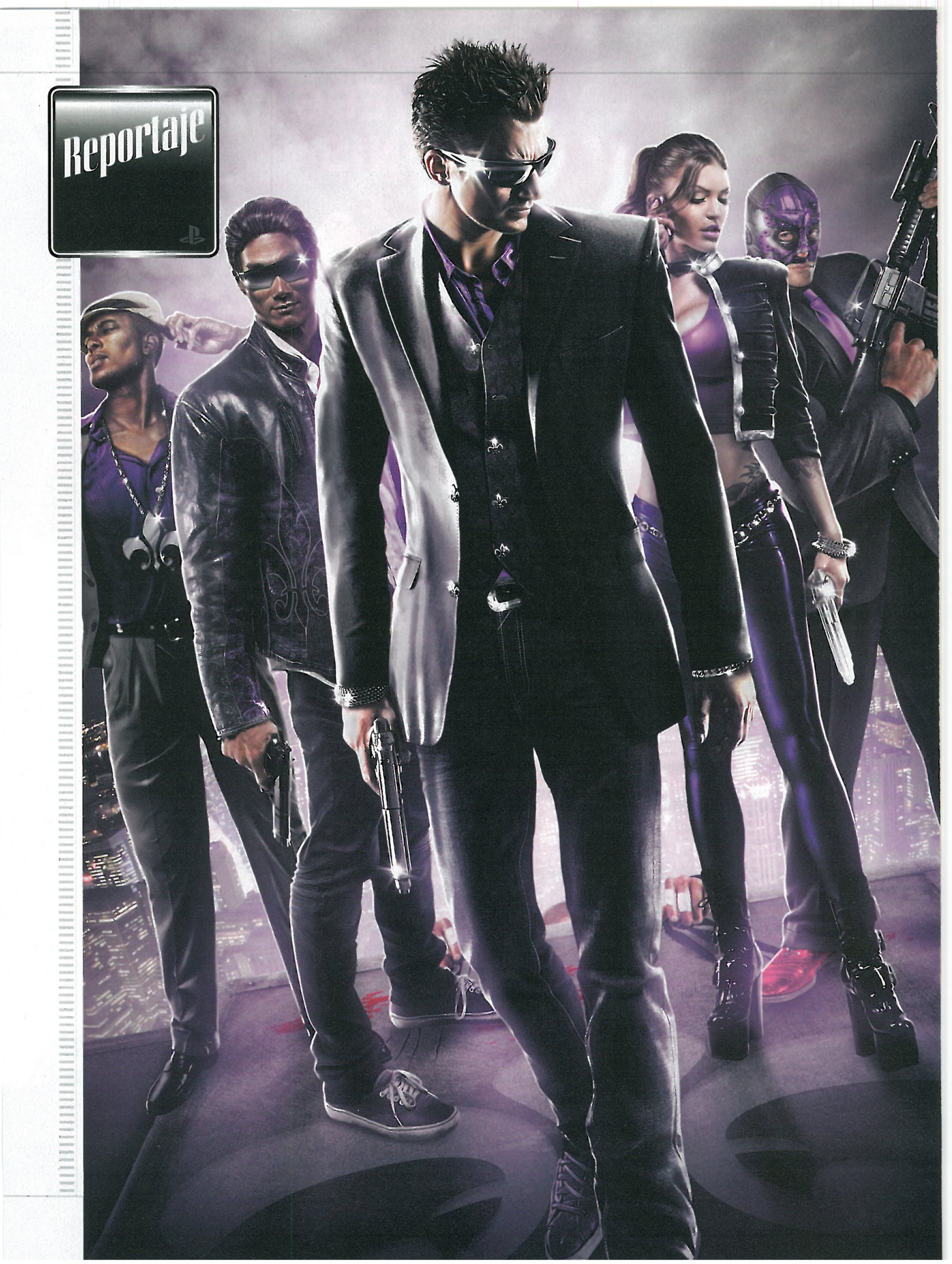
El memorable universo que han creado **Bethesda** y **Obsidian** tiene continuidad con el primer contenido descargable para *New Vegas*. ***Dead Money*** se posiciona como una oferta realmente exigente en términos de dificultad en un casino que encierra entre sus paredes un tesoro inimaginable. Con esta nueva tanda de misiones tendremos seis horas más de juego, un incremento de cinco niveles en el límite de experiencia y mucha acción. Sin embargo peca de ser algo repetitivo y frustrante en algunos puntos. Un primer aperitivo adicional para *New Vegas* que aunque no destaca, seguirá haciendo las delicias de los fieles seguidores del juego.

EVALUACIÓN

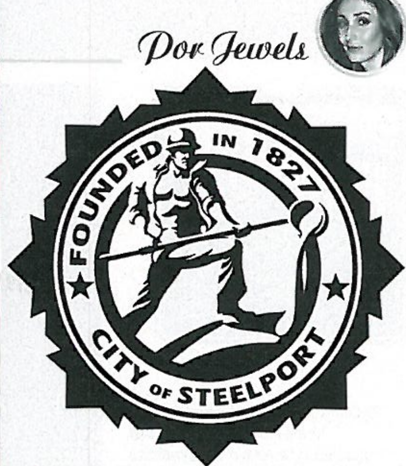
GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,5	9,0	8,8	8,5	-	8,3






Reportaje

Por Jewels



En Saints Row 2 cada actividad completada equivalía a una recompensa. Saints Row The Third, va más allá: tú eliges la recompensa.



Mejoras en los vehículos y en la conducción, uno de los elementos que más salta a la vista por ser uno de los aspectos más criticados del anterior título.



PlayStation EXCLUSIVA

SAINTS ROW THE THIRD

Los peligrosos, cómicos y juerguistas Saints se suben al dólar. Están en el podio de la fama, pegándose la gran vida. Pero cuando una nueva banda les desafía, van a demostrar que todavía les sobra ego para repartir. Más que nunca, nos va a apetecer formar parte de este séquito.

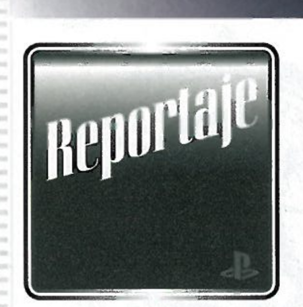


Saints Row 2 acaba con la banda callejera alcanzando con éxito su eterna misión de dominar las calles de la ciudad *Stillwater*. Cuando ya has alcanzado tu meta, ¿qué te queda? ¿Qué hará ahora la banda callejera más famosa a este lado del Atlántico? Viajamos a los estudios de **Volition** en Illinois para descubrirlo.

Pues como no era de extrañar, los *Saints* se han subido a la cresta de la ola. No solo dominan las calles; la fama les ha catapultado al estatus de *celebrities* y se han convertido en marca comercial. Desde *merchandising* (gorras, llaveros), pasando por ropa o bebidas energéticas, *The Saints* es conocida en todos los rincones del planeta. Cualquier cosa que haya tocado la banda se convierte en leyenda, y *Stillwater* pasa a ser ciudad turística y sagrada para todos sus *fans*, que se pelean por los autógrafos de esta pandilla de barrio convertida en estrella mediática. Básicamente, los *Saints* están viviendo lo que el 95% de las personas del mundo busca y que menos del 0,0005% consigue. Sin embargo, la fama siempre genera enemigos, y la banda es observada muy de cerca por la organización criminal *The Syndicate*. Y es que esta vuelve a ser una historia de venganza. Los *Saints* se niegan a una petición de *The Syndicate* y a partir de ahí, se inician las hostilidades. Secuestran a los *Saints* para presionar y estos responden alto y claro: acaban de firmar su sentencia. La banda logra escapar y comienza a fraguar su plan vengativo, centrado en la toma de *Steelport*, ciudad de dominio de la organización criminal. El estallido de esta guerra particular en las calles genera mucho ruido. Tanto, que el gobierno forma su propia agencia de lucha armada, el *STAG*, para atrapar y desmantelar a los *Saints*. Cualquier otra banda diría que las cosas comienzan a ponerse muy feas. Pero los *Saints* dirán: «*¿eso es todo?*».

Aunque en realidad, esta línea argumental tan solo es una lanzadera para ofrecer lo que Greg Donovan considera la visión de la saga: ***«Saints Row 3 es***







Comprando y gestionando locales iremos mejorando la ciudad, ganándole terreno a The Syndicate. Pero también puedes saquear... Cada cual con sus métodos.



NUEVAS Y VIEJAS CARAS

Nos encontramos con las mismas caras conocidas de siempre, como Shandy, Pierce, o Johnny Gap, que pondrá la nota emotiva a la historia.
El jugador no tiene que adoptar decisiones de grupo ni ejercer de líder. Se limitará a hacer lo que le dé la gana, despreocupándose de una banda que le seguirá a todas partes y que será pura IA. ¿Se te antoja verles correr detras de ti como Dios les trajo almundo? ¡Pobre del que intente llevarte la contraria!



Perderás nivel de respeto pero, ¿podrás resistirte a ir como Dios te trajo al mundo por la ciudad?

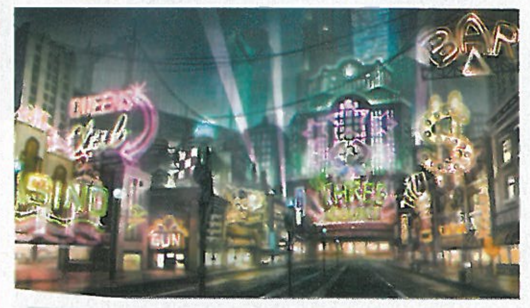


como un baile erótico de una estrella porno»: lo que se podría traducir – para todos los géneros – en un «mamá, tú no mires» atrevido, picante, gamberro y canalla. Para Greg, ***«Saints Row se deja de absurdas pretensiones, no intenta llegar al espectador y no intenta ser épica, compleja o reflexiva, simplemente se limita a ofrecer al jugador diversión pura y dura»***. ¿Su estrategia? Cada misión, nos cuentan, está diseñada para ofrecer momentos que son pura dinamita. Y la mecánica del mundo abierto multiplica sus posibilidades. Atropella a alguien y saldrá volando. Da la orden y manda lanzar explosivos de apoyo por satélite. ¿Todo esto es realista? A quién le importa; de lo que se trata es de ofrecer diversión pura y sin adulterar, ¡de ser el rey del festival! El humor será sin duda la columna vertebral de todo. En el combate, habrá una técnica que nunca falle, la centrada en el «área genital», que es básicamente cualquier combinación de ataque dirigido a ese particular talón de Aquiles. No nos engañemos, no se tratará de repartir a diestro y siniestro sin ningún tipo de control. Haciéndolo, podemos estar dando palos al aire, porque la precisión será básica para lograr el fin deseado. ***«Aquí es donde se separan los jugadores noveles de los más avanzados, donde se separan los puñetazos y patadas de toda la vida de ataques***

STILLWATER, TOCADA Y HUNDIDA. PRÓXIMO OBJETIVO: STEELPORT.

Es una ciudad de pecado y nuestra misión será dominarla para arrebatársela a The Syndicate. En la superficie todo parece tranquilo, pero no hay que cavar mucho para que empiece a manar la suciedad. La ciudad está controlada por tres bandas de The Syndicate, una por cada sección que se reparte la ciudad.

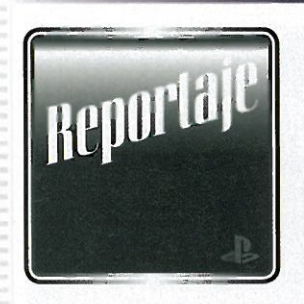












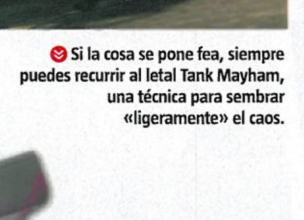




Tiendas como Let's Pretend harán la delicia de los shoppaholic. Aquí el estilo cuenta para ganar respeto tanto como una metralleta en tus manos.







Si la cosa se pone fea, siempre puedes recurrir al letal Tank Mayham, una técnica para sembrar «ligeramente» el caos.

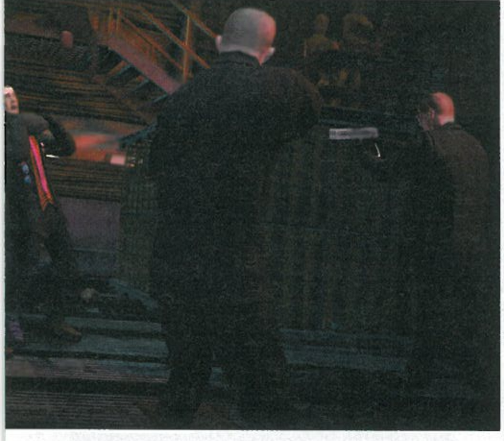
NOBODY LOVES ME



brutales, y que provocan efectos que pueden ser tan grotescos como desternillantes». El equipo entra en materia y nos explica cómo se materializa esto, mostrándonos un juego en mundo abierto donde probamos con un curioso bate, que hace bien su papel de representar el tipo de humor que ofrece el juego. Tanto la cinemática como los gráficos nos sorprenden gratamente y resultan muy adecuados como entradilla para lo que será el verdadero comienzo de la historia, donde los *Saints* comienzan a maquinar lo que será su próxima misión: hundir a *The Syndicate* en la miseria. Y esto en el mundo de las bandas se traduce en arrebatar el territorio. Presentamos *Steelport*, una ciudad del pecado y que ***«invita a momentos épicos y brutales»***, según cuenta equipo.

LIBERTAD O ESPECTÁCULO

La historia cuenta que *Steelport* era una ciudad industrial de vieja Gran América. Pero de eso solo queda un recuerdo. Tras la toma de poder por parte de *The Syndicate*, todo ha ido de mal en peor. La dejadez por parte de la banda y la violencia con la que arrasan las calles produce la degradación del casco antiguo y del entorno en general. Las calles ahora hablan de miseria y abandono. Como en otros juego de tipo *sandbox*, no solo dominaremos la ciudad por vías tradicionales de repartir mamporrazos a diestro y siniestro, también lo haremos al comprar y gestionar locales, mejorando así la ciudad y ganándole terreno a *The Syndicate*. Como cualquier otro juego *sandbox*, es difícil valorar su duración,



Cada misión está diseñada para ser el escenario ideal de momentos de pura adrenalina. Más épica, más gamberra, pícara y canalla.



Phillip, líder y comandante del letal The Syndicate, es un hombre de negocios cuya peligrosidad solo puede igualarse a su ansia de poder. Steelport representa su imperio y los Saints intentarán arrebatársela para satisfacer su sed de venganza.







Pásate por las tiendas de disfraces para cambiar tu look, o entrégate directamente al bisturí, pásandote por la clínica

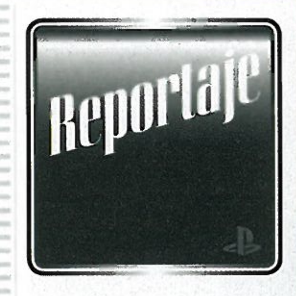
TU «YO» EN EL JUEGO





Un nuevo área en donde «desmarcarse» de nuevo y dejar el listón bien alto. Unos gráficos que distan mucho de los anteriores, y unas opciones de personalización que harán las delicias de los más fetichistas. Vamos a poder hacer que los Saints se parezcan a aquello que queremos que se parezcan. Pásate por las tiendas de disfraces para cambiar tu look, o entrégate directamente al bisturí, yendo a la clínica de cirugía estética. ¿Que quieres ir desnudo armado con un láser? ¡Habla por esa boquita!



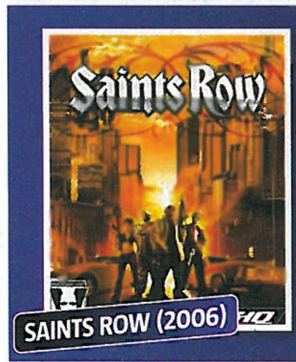




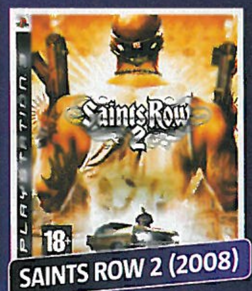
El 75% de las misiones están hechas a medida, son todas diferentes y poseen elementos únicos.



Los Saints no son precisamente unos santos. En esta nueva entrega una de las novedades es la introducción de armamento militar.



SAINTS ROW (2006)



SAINTS ROW 2 (2008)

LA LEYENDA DE LOS SANTOS CONTINÚA

Con el segundo episodio se consolida el estilo irreverente de la saga y se incorporan nuevas y geniales actividades secundarias que acompañan a un sentido del humor a prueba de bombas. En esta nueva secuela, se pretende dar una vuelta de tuerca a la fórmula, llevando el concepto de «rebasar los límites» a todas las áreas imaginables.

pero se calcula que tendrá un mínimo de 15 horas siguiendo el camino ineludible, es decir, sin perderse en las posibilidades del «mundo abierto por el mundo abierto». Al enfrentarnos tanto con un enemigo militar, como otros callejeros, los diferentes mapas y misiones podrán variar muchísimo en su forma, contenido y cometido. De alguna forma, todo estará entrelazado e involucrado en la historia principal, pero eso no quita que seamos nosotros los que elijamos siempre si queremos o no realizar una misión o actividad. En definitiva, todo está diseñado en torno al mismo concepto: libertad plena para el jugador. Este es un juego elaborado para no sufrir, para no morderte las uñas por los giros enrevesados de una trama. **THQ** y **Volition** busca sus fortalezas con agresividad, con una historia que parece mejor contada que en el anterior y la incorporación de las mejoras que los *fans* llevaban reclamando desde hace un tiempo. Si bien está eminentemente dirigida para la parroquia masculina, también va de disfrutar del placer universal de hacer lo que te dé la gana, como te dé la gana. *Game Over*. De vuelta a la realidad. Cuesta, ¿eh?

ENTREVISTA CON...



SCOTT PHILLIPS

Senior designer

Debe ser difícil diseñar un juego «inapropiado», atendiendo siempre a que sea «apropiado» para el PEGI.
Sí, ¡desde luego! Se puede decir que estamos curtidos en la materia. Hemos sido ya seriamente censurados en títulos anteriores como *The Punisher* o *Saints Row 2*. Te puede entusiasmar mucho una idea, pero verla morir tras todo el trabajo invertido es muy doloroso, sobre todo por cómo afecta la censura al resultado final y a la cohesión del juego.

Y en *SR3*, ¿cuál es la «burrada» que más te ha dolido tener que rechazar a priori?
Había algunas en concreto de *The Punisher* que nos hubiera gustado introducir en ***SR3***. Pero utilizar un parachoques frontal mortífero en tu coche para cortarle las piernas a una abuelita que pasea por el barrio, por ejemplo, no suele ser algo bien acogido. Si es posible, la gente lo va a probar. Viene por defecto con el concepto «sin límites». Hay una línea muy fina, a veces bastante obvia, como en este caso (se ríe), pero que en otras ocasiones nos da auténticos quebraderos de cabeza para saber si estamos ante potencial material censurable.

¿Qué pasa entonces?
Pues con *The Punisher* fue un caso de censura extrema. Tuvimos que tornar a negro las escenas en algunos territorios. En *Saints Row 2* también tuvimos que hacerlo, aunque en menor medida. El comité de censura nos impedía mostrar las imágenes, y cuando la secuencia finalizaba volvías a la secuencia normal. Aprendimos de todo ello.



VUELVE ALMA

F.3.A.R.

WWW.WHATISFEAR.COM







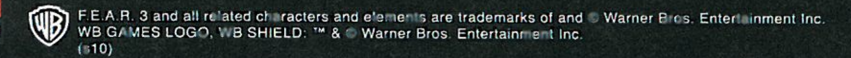






18

www.pegi.info







LOS MEJORES DE 2010

Un año más, los lectores de PlayStation Revista Oficial, vosotros, sois los encargados de elegir cuáles han sido los mejores juegos en todos los géneros, y para las tres consolas de Sony, dentro de un inolvidable año de lanzamientos.

Mejor juego de PS3









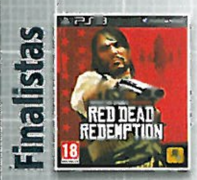
CALL OF DUTY BLACK OPS

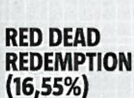


ACTIVISION

El rey de los *shooter* se ha coronado por derecho propio como el mejor juego de **PlayStation 3** de 2010. Su demoledor modo Campaña y, sobre todo, sus infinitas opciones On-line le han convertido en el juego más votado de la categoría con cierta ventaja sobre el sobresaliente *western* de **Rockstar** y la tercera entrega del esperadísimo *God Of War*.

Finalistas





RED DEAD REDEMPTION (16,55%)



GOD OF WAR III (14,66%)

MEJOR JUEGO DE AVENTURA/ACCIÓN



❶ ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD

VOTOS 27,90 %

UBISOFT

Ezio Auditore se ha ganado el corazón de todos vosotros con el mejor *Assassin's Creed* de toda la saga gracias a una mejorada jugabilidad y las ingeniosas modalidades On-line. Kratos y John Marston le han seguido los pasos...

❷ GOD OF WAR III (23,17%)
❸ RED DEAD REDEMPTION (21,99%)

MEJOR JUEGO DEPORTIVO





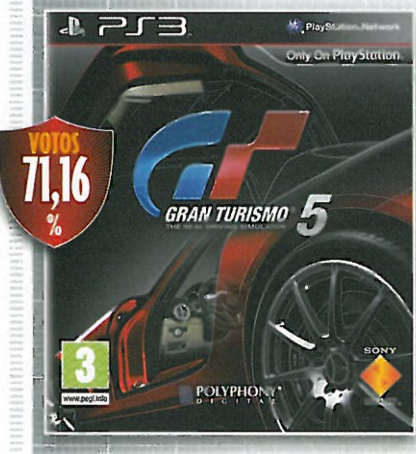
❶ FIFA 11

EA SPORTS

Parece que este año las cosas han quedado aún más claras que nunca. La franquicia de **EA Sports** ha barrido en votos a su gran rival, *Pro Evolution Soccer*. *NBA 2K* repite tercer puesto.

❷ PES 2011 (21,04%)
❸ NBA 2K11 (6,86%)

MEJOR JUEGO DE CONDUCCIÓN



❶ GRAN TURISMO 5

SONY C.E.

Sin duda la categoría con el ganador más claro de todas. La obra maestra de **Polyphony** ha calado hondo en todos los amantes de la conducción alcanzando un porcentaje de votos realmente escalofriante.

❷ NFS HOT PURSUIT (10,87%)
❸ F1 2010 (8,04%)

MEJOR JUEGO DE LUCHA



❶ SUPER STREET FIGHTER IV

VOTOS 30,02 %

CAPCOM

El rey de la lucha del pasado año ha sido sin duda el *beat'em-up* de **Capcom**. Así lo demuestran vuestros votos y la sustanciosa diferencia con el segundo y tercer puesto. Parece que los grandes clásicos resurgen con fuerza.

❷ UFC UNDISPUTED 2010 (18,20%)
❸ DRAGON BALL: RAGING BLAST 2 (15,84%)



PREMIO DE LA REDACCIÓN

HEAVY RAIN

SONY C.E.

Siempre será recordado como uno de los grandes de **PS3**, uno de esos títulos que solo aparece una vez cada cuatro o cinco años y pone los cimientos del videojuego patas arriba. Sabíamos que iba a ser muy bueno, pero aún así superó todas nuestras expectativas. Guión insuperable, apartado gráfico demoledor, una banda sonora de auténtica película... En resumen, una experiencia sensorial que ningún otro título ha logrado alcanzar y que le hace merecedor de este galardón.



MEJOR SHOOTER

1 CALL OF DUTY: BLACK OPS

ACTIVISION

Poco más se puede decir del ganador de esta categoría si echamos una ojeada al porcentaje de votos. El mejor juego del año clama también su trono dentro del género con una claridad manifiesta demostrando que no tiene rival y que es vuestro título favorito en esta disciplina.

2 BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 (7,57%)
3 BIOSHOCK 2 (7,09%)

MEJOR RPG

1 FALLOUT NEW VEGAS

BETHESDA

Cuando todo parecía indicar que la obra de **Square Enix** ganaría este título de calle, el creciente poderío de los RPG occidentales se ha encargado de mostrar los gustos de nuestros lectores. Tercer puesto meritorio para ese inolvidable *Action RPG* de **From Software** llamado *Demon's Souls*.

2 FINAL FANTASY XIII (31,44%)
3 DEMON'S SOULS (19,62%)



Mejor juego de PS2





Finalistas



PES 2011 (28,37%)



SILENT HILL S. MEMORIES (25,77%)





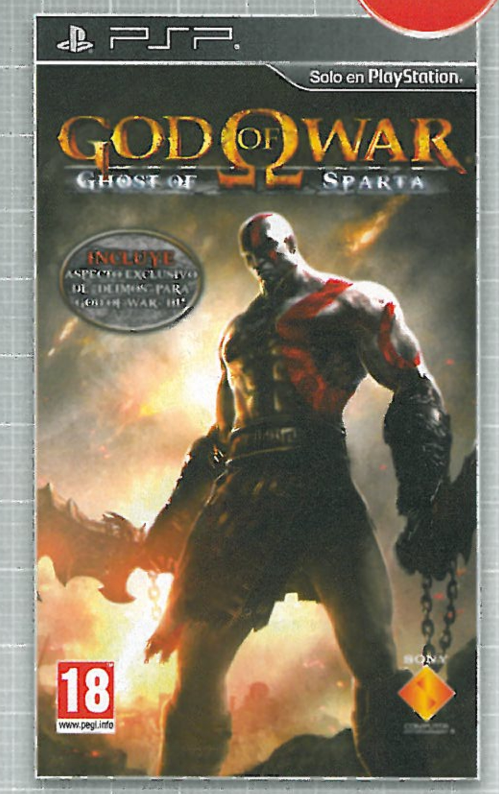
VOTOS 38,77 %

FIFA 11

EA SPORTS

En la veterana **PS2**, ya van más de 10 años de vida, la saga de **EA Sports** también se sube a lo más alto del podio. Aunque el nivel de lanzamientos para esta consola ha disminuido bastante, la eterna disputa entre los dos grandes del fútbol ha vuelto a protagonizar los primeros puestos de las votaciones.

Mejor juego de 



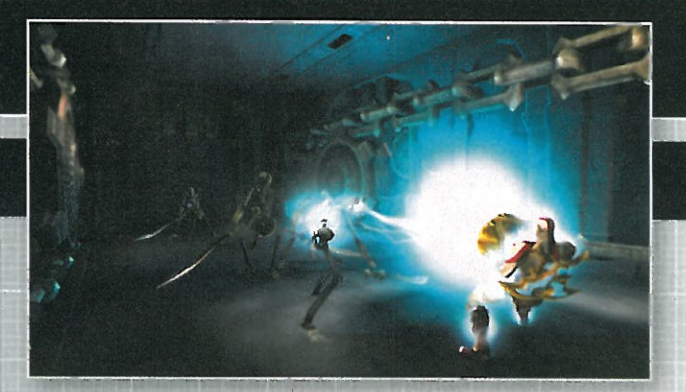
Finalistas

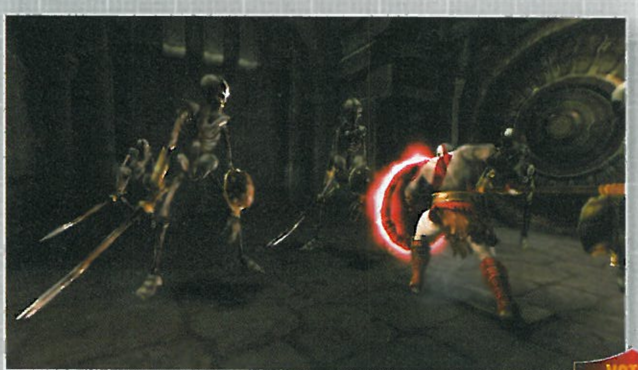


MEAL GEAR SOLID: PEACE WALKER (21,04%)



KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP (9,46%)





VOTOS 49,41 %

GOW: GHOST OF SPARTA

SONY C.E.

Kratos se convierte en el rey indiscutible de la portátil de **Sony** después de protagonizar un merecido tercer puesto como mejor juego de **PS3**. Y no lo tenía nada fácil porque el bueno de Snake y la última entrega de *Kingdom Hearts* le venían pisando los talones. ¡Kratos reclama su recompensa!

MEJOR PARTY GAME

❶ GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK

ACTIVISION

Cuando todo parecía indicar que los juegos musicales no estaban viviendo su mejor momento, ***GH: Warriors Of Rock*** se ha convertido en el claro ganador de la categoría, por encima del mejor juego exclusivo de *PS Move* y la versión *Dance* de la saga *SingStar*. ¡Sospechamos que os gusta el rock!

❷ SPORTS CHAMPIONS (17,73%)
❸ SINGSTAR DANCE (15,60%)



VOTOS 24,59 %



VOTOS 51,54 %

MEJOR JUEGO ON-LINE

❶ CALL OF DUTY: BLACK OPS

ACTIVISION

Y como no hay dos sin tres, ***Black Ops*** vuelve a ocupar la primera posición en la categoría On-line. Aunque sospechamos que no había ninguna duda al respecto, ya que es el auténtico rey de las partidas multijugador y con bastante diferencia también.

❷ ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD (10,87%)
❸ FIFA 11 (10,17%)

MEJOR JUEGO DE PLAYSTATION STORE



VOTOS 49,65 %

❶ RED DEAD REDEMPTION: UNDEAD NIGHTMARE

ROCKSTAR

Si el juego original ya era bueno, el descargable ***Undead Nightmare*** no le va a la zaga. Una buena forma de alargar las sensaciones del juego original pero con zombis, bestias descarnadas y otras criaturas de mal vivir. Nuestros viejos amigos Lara y Sonic le siguen a distancia.

❷ LARA CROFT & THE GUARDIAN OF LIGHT (14,42%)
❸ SONIC 4 EPISODE 1 (8,27%)

PS3 PS2 PSP

TEST

Analizamos todas las novedades

PS3

Género
Lucha

Compañía
Warner Bros. Interactive Ent.

Desarrollador
NetherRealm Studios

Distribuidor
Warner Bros. Interactive Ent.

Jugadores

On-line
Sí

Texto-doblaje
Castellano

Resolución Máxima
720p

Instalable
Sí (1.612 MB)

P.V.P. Recomendado
61,50 €
91,50 € (Edición Coleccionista)

www.themortalkombat.com

18

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

△ EL FATALITY ○ MÁS BESTIA ✕ DE LA □ HISTORIA



STREET FIGHTER IV. Más fino, más preciso, otro estilo. Sigue siendo, pese a los rivales, el rey indiscutible del género.

Por John Tones



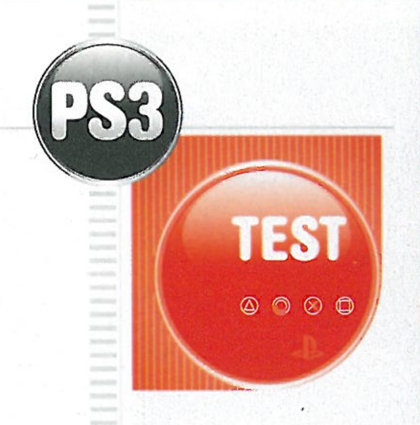
Cuidado con los golpes especiales durante los cambios de pareja en los combates a dobles. Si el poder de un rival es letal, imagínate lo que le puede pasar a tus intestinos cuando se combinan la furia y el armamento de dos luchadores de Mortal Kombat.

Ya es una cuestión de dominio público que **NetherRealm Studios**, restos de la desaparecida **Midway** formado por los creadores del *Mortal Kombat* original, hizo una encuesta tras *Mortal Kombat Vs. DC Universe* para averiguar, tras ese curioso paréntesis, qué dirección debía tomar una serie cuyo papel en las consolas actuales todavía era muy leve. *Mortal Kombat Vs. DC* no era un mal juego: carecía de la complejidad y profundidad en la mecánica de un *Street Fighter IV*, pero aún así era divertido y violento. Y con todo, no era un *Mortal Kombat*: **DC** prohibió a **NetherRealm** que se le sacaran las tripas a Batman y compañía, y los *Fatalities* y la violencia general fueron aligerados, hasta el punto de que, aunque sin duda su éxito ha financiado los excesos de este nuevo ***Mortal Kombat***, en **NetherRealm** no se consideran canónicos los sucesos acontecidos en *MK Vs. DC*.

La respuesta del público a la encuesta fue, por un lado, esperable y fácil de conceder por parte de **NetherRealm**: más sangre. Pues aquí está, este nuevo ***Mortal Kombat*** es, posiblemente, la entrega más sangrienta de sus veinte años de historia, lo cual equivale a decir que es muy, muy sangrienta. Pero la otra petición de los *fans* en las encuestas tenía algo más de intríngulis: regreso a las 2D. Y lo sorprendente no es que los fans lo pidieran, nadie puede negar que las entregas más queridas y añoradas de la serie son las tres primeras, que *Mortal Kombat 4* (el primer juego de la serie en 3D) se considera unánimemente un desastre y que los juegos de la serie en 3D (por falseadas que estén estas), aunque tienen sus logros, están lejos de la locura ultraviolenta de las tres primeras entregas.

Posiblemente, el éxito de *Street Fighter IV* motivó a **Warner Bros Interactive Ent.** (propietaria de **NetherRealm Studios**), que apoyó este regreso a los orígenes. Cuando se anunció, pensábamos en una jugabilidad 3D con estética 2D, pero no. Para gozo de los devotos de los juegos de lucha clásicos, ***Mortal Kombat*** es un juego completamente 2D, lo que sumado al propio *Street Fighter IV* y al

EL NUEVO MORTAL KOMBAT HA DECIDIDO HACER CASO A SUS FANS Y VOLVER A UNA PERSPECTIVA EN DOS DIMENSIONES





Los golpes especiales con Rayos X no son difíciles de ejecutar (simplemente pulsa L2 y R2) y hacen más daño que cualquier otro especial del juego. Ojo, tampoco son complejos de bloquear.



Observa la ducha de sangre y cómo los contrincantes quedan asquerosamente empapados.



«KONTANTES» Y SONANTES.

Creada en *MK: Deadly Alliance*, la Kripta era un impío camposanto que ocultaba 676 *items* desbloqueables con las *Koins*, monedas que se ganaban durante el juego. Dividida en cuatro zonas, la Kripta vuelve con una buena cantidad de extras, códigos y diseños desbloqueables.







¿Sabías que...

El parecido de Johnny Cage con Van Damme no es casual: en el primer MK se quería que el actor hiciera la captura de movimientos, pero no pudo ser.

» reciente *Marvel Vs. Capcom*, hace pensar en nuevos y buenos tiempos para el estilo más clásico del género.

Mortal Kombat se afana, no solo en recuperar la mecánica de 2D pura y dura que llevó a sus primeras entregas a la gloria, sino en replicar esos movimientos y golpes artificiales, imposibles, casi cutres, que forman el esqueleto gráfico de ***Mortal Kombat***. Las primeras entregas del juego, con su digitalizado de actores y sus animaciones limitadísimas, eran coreografías de golpes completamente irreales, en las que era posible mantener al enemigo en el aire golpeándole una y otra vez desde abajo, en uno de los golpes más reconocibles de *MK*: el gancho desde la posición de agachado y el *juggling* o combate aéreo. Cuerpos que rebotan ridículamente contra el suelo, llaves de lucha libre y mucha chulería, que se han respetado en este nuevo ***MK***: por ejemplo, uno de los golpes especiales de Kano culmina con el rastreo *cyborg* escupiendo a su contendiente. La esencia de *MK* está en esa zafiedad gráfica y de concepto: nada de reverencias y honor en las luchas. ***Mortal Kombat*** no escatima marrullería, armamento barriobajero y golpes en la entrepierna (vuelve el mítico cascanueces de Johnny Cage) pero lo adereza con el sistema de control más accesible de la serie.

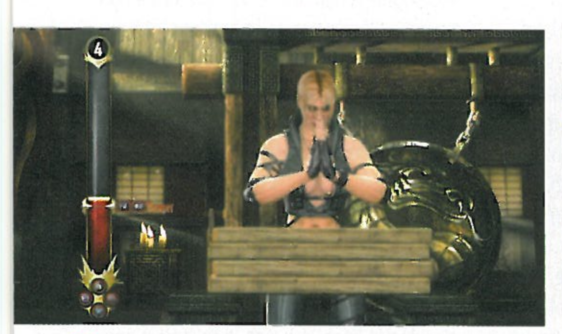
ESTAMOS, SIN LUGAR A DUDAS, ANTE EL MEJOR MORTAL KOMBAT DE LA HISTORIA

Aunque los *combos* y los *Fatalities* siguen siendo materia para jugadores que quieren nota, este nuevo ***MK*** es la entrega, junto a *MK Vs. DC*, más asequible para el recién llegado a la serie... sin que eso le reste atractivo para el jugador más curtido. Simplemente, los *combos*, herederos de la configuración de golpes típica de la serie (sin giros en el *stick* a lo *Street Fighter*), son más precisos y generosos a la hora de impactar con los enemigos.

También se nota el empeño en acercar el juego a nuevos jugadores con el modo Historia, un modo que suele ser completamente superfluo en los juegos del género, pero que aquí, gracias a prolongadas *cutscenes*, ponen orden de una vez por todas en esa selva de biografías »



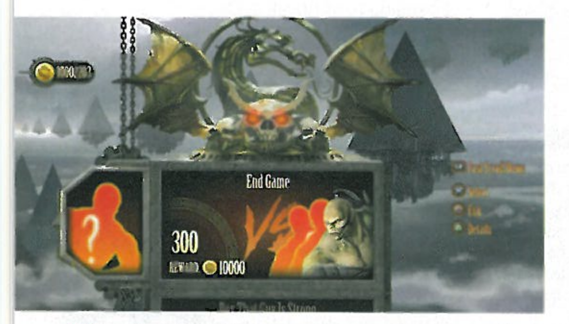




Sonya Blade se concentra mientras el jugador aporrea sin piedad los botones de acción para llegar al mínimo exigido en la barra de energía de Test Your Might.



Un ejemplo de la variedad de las pruebas de la Torre de los Retos: aguantar una oleada de letales tarkatianos, la despiadada raza con cuchillas en los brazos a la que pertenece Baraka.



Si completas las 300 pruebas que te propone la Torre, comenta el mismísimo Ed Boon que la recompensa será mayúscula hasta para el mayor fan de Mortal Kombat. A ver quién es el guapo...

LA TORRE DEL SUFRIMIENTO.

Como extra completamente nuevo, Mortal Kombat incluye La Torre de los Retos. Se trata de 300 desafíos que pondrán a prueba habilidad, rapidez y fuerza, ocultas tras los míticos minijuegos de Test Your Might, Test Your Sight y Test Your Strike, o directamente con peleas bajo condiciones especiales.

¿Es tu primer Fatality?

No nos engañemos: hacer *Fatalities* no es sencillo. Entre que los códigos a menudo permanecen ocultos para los profanos y que hay que tener un pulso de hierro para ejecutar las pulsaciones con la velocidad y en el momento correctos, los *Fatalities* han sido considerados el Grial del fan de la serie... hasta ahora. **NetherRealm** ha incluido entre los tutoriales uno dedicado a los esquivos *Fatalities*.



Cada personaje tiene sus Fatalities, y cada uno se ejecuta de forma distinta. Para empezar, colócate dentro del cuadro rojo para que se ponga de color verde.



Pulsa con cierto ritmo y regularidad la secuencia de movimientos... y disfruta del resultado. No hay nada más perversamente satisfactorio que un Fatality bien hecho.



No tendrás más remedio que memorizar Fatalities diferentes para cada luchador. Aquí, por ejemplo, Sheeva le hace a Jade un Fatality que te partes.



En cualquier momento podrás entrar en el listado de movimientos, que incluyen entre dos y cuatro Fatalities para cada personaje... aunque tendrás que ir desbloqueándolos.

TEST





Scorpion reventándole los morros a Johnny Cage. Vas a ver pocas cosas más icónicas que esta imagen durante este año.



Katálogo de mastuerzos

Aunque lejos de los 63 berracos que plagaban *MK: Armageddon*, este nuevo **MK** tiene una cantidad muy aceptable de combatientes: 26, entre los que se encuentran desde los imprescindibles a alguna sorpresa como el indómito Kratos de ***God Of War***. A pesar de que el rediseño de alguno es quizás lo más flojo del conjunto, el resultado general está muy logrado, y sujetos como Reptile o Scorpion han ganado con su nuevo aspecto. Quizás lo más interesante en este sentido sea la abierta intención de **NetherRealm** de dotar a la serie, al fin, de un argumento con cierta coherencia. Las biografías presentes en los extras te ayudarán a trazarlo.







cruzadas que es el asfixiante canon argumental de *Mortal Kombat*. El modo Historia no es el núcleo del juego, ya que salta de un personaje a otro, pero para aquellos interesados en la estética de la serie y su filosofía cochambrosa de película tailandesa de *ninjas* y nigromantes, es un buen aperitivo para ir calentando, jugar con varios personajes y ver todos los escenarios.

Y hay más novedades, claro: los ya famosos golpes con Rayos X son la culminación de una barra de energía que se cargará cuando el jugador bloquee o consiga un golpe especial con éxito, o bien cuando reciba daño. La barra permitirá interrumpir *combos*, realizar *combos* específicos o llevar a cabo los susodichos golpes con Rayos X, los más dañinos y también sencillos de efectuar del juego.

La otra gran novedad son los combates por equipos, que permitirán que se enfrenten hasta cuatro jugadores en dos parejas. Un añadido no muy original, pero perfecto para juergas multijugador, ya que permite desplegar una gran variedad de *combos* con los cambios de luchador, o incluso con las parejas combinando sus estilos.

Y puntuando todo ello, los siempre bienvenidos extras, que esta vez van algo más allá del mero adorno. Está la *Kripta*, en la que comprar desde códigos que permiten modificar el juego a diseños y *making of* de ***MK***. Y está la Torre de los Retos, en la que se suceden pruebas de tipos muy variados, que prolongan la vida del juego, le dan variedad fuera de los combates y, sobre todo, obligan al jugador a dominar el estilo y los golpes especiales de distintos luchadores, en vez de centrarse en el control de un solo personaje. Una epopeya de 300 misiones que suman la friolera de diez horas necesarias para terminar la torre por completo.

Este nuevo ***Mortal Kombat***, redondeado con un multijugador On-line que se promete intenso y brutal, ha trazado con claridad la línea que une la nostalgia con un mirar desprejuiciado hacia adelante. Un regalo para fans de toda la vida que no da la espalda a los novatos.

EVALUACIÓN



Los personajes, los decorados llenos de guiños a los juegos clásicos, la violencia extrema y el sistema de combate en gloriosas 2D.



Algunos rediseños de personajes no son del todo afortunados. Y como siempre en MK, no gustará a los fanáticos de la lucha más técnica.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Los mejores Fatalities hasta la fecha, y un espléndido trabajo de revitalización de personajes y escenarios.	Perfecto regreso a los «Finish Him» y demás vozarrones. Grandiosos efectos de sonido gore.	Buen sistema de juego, pensado para contentar tanto a novatos como a jugadores experimentados.	Tanto como esté vivo el multijugador, que puede ser mucho. Los extras te tendrán distraído.	NetherRealm ha desarrollado el juego con el combate On-line en mente desde el primer día.	Aunque no es el juego ideal para exprimir la máquina, MK hace buen uso de características como el 3D.
9,2	9,1	9,3	9,0	9,0	8,8



TOTAL

Un perfecto regreso a los orígenes de la serie, gloriosamente violento y maleducado.

9,3

DOS DÉKADAS DE FATALITIES

Aunque busquemos mil y una razones para explicar el éxito (especialmente en Estados Unidos) y la longevidad de *Mortal Kombat*, que las hay y muy variadas (desde su imbatible galería de mostrencos a su fijación por una estética de derribo muy particular, como de tebeo encantadoramente atroz), la clave del éxito de la serie siempre ha sido su extrema violencia. Nacida en 1992, esta serie de **Midway** se creó como una rápida explotación del éxito de *Street Fighter II*, solo un año anterior. Su estética estaba condicionada por el método con el que se habían creado los luchadores: versiones digitales de actores reales. Y aunque técnicamente era muy inferior al sofisticado *Street Fighter II*, la idea de los *Fatalities* (ejecuciones brutales y bañadas en humor enfermo y grotesco) convirtió al juego en un anti-clásico, y generó una polémica que siempre ha acompañado a la serie. Tras tres soberbias entregas y una buena carretada de ampliaciones y accidentados *ports* (censurados y sin censurar) para los sistemas domésticos de la época, *Mortal Kombat* decidió saltar a las 3D con la cuarta entrega, en 1997. Un terrible error: solo un año después llegó a los *arcades* el increíble *Soul Calibur*, y lo dejó en evidencia. Se inaugura así una época negra para la serie, con algunos terribles juegos para **PSone** (otros no tanto, como el sencillo y agradabilísimo *spin-off* protagonizado por Sub-Zero). Mientras tanto, *Mortal Kombat* se iba convirtiendo en una franquicia multitudinaria a pesar de la baja calidad de muchas de sus entregas, y sus personajes llegan a protagonizar películas, series de televisión y dibujos animados. Con **PS2** llegó cierta estabilización en la calidad de la serie, así como la constatación de que era necesario hacer borrón y cuenta nueva con *Mortal Kombat*.



El primer MK es limitado en cuanto a número de personajes y movimientos, con soluciones gráficas de auténtico saldo. Pero posee un encanto y un magnetismo que permanece intacto.



Mortal Kombat II (1993) es el juego gráficamente más singular de la serie, al perder el rígido aspecto de escaneado de actores. Su éxito convirtió a la saga en un mito popular.



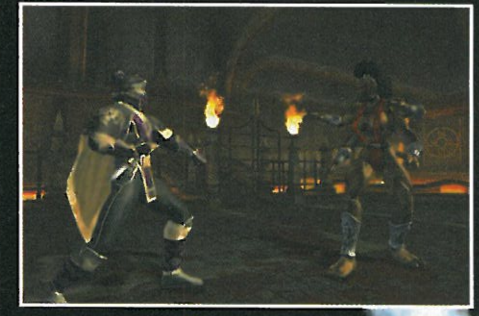
En MK 3 (1995) se regresa a la estética de actores reales del original y aparecen los complicados Chain Combos, junto a cierta culminación gráfica en 2D para la serie.



Las dos películas de Mortal Kombat, a pesar de su modestia presupuestaria, supieron entender perfectamente el espíritu de devoción por lo barato de los juegos. Infraobras maestras.



En 2005 la serie quiso dar un giro hacia la aventura y la exploración con Shaolin Monks, un intento de abrir nuevos caminos narrativos en la serie que quedó en nada.



Armageddon (2006), con sus 62 luchadores a disposición del jugador, fue un exceso a todos los niveles. Divertido y brutal, pero la serie exigía un cambio a gritos.





PS3

TEST



Hans P. Lo (izquierda) y Erin Piepergerdes (derecha) nos enseñaron, por error, un tipo de Fatality que no podemos desvelar. Implica algo de cómica violencia infantil. ¿Adivináis de qué se trata?

Entrevista con...

Hans P. Lo y Erin Piepergerdes

Productores de «Mortal Kombat»

Nos acercamos a las oficinas de **Warner Bros Interactive Entertainment** preguntándonos qué nos quedaba por ver de ***Mortal Kombat***. Unas semanas antes habíamos estado allí mismo y habíamos comprobado, con un limitado *roster* de personajes y unos cuantos escenarios, que el juego había superado con nota la intención inicial de rebuscar en las raíces de la serie y volver a un 2D limpio, sin falsos «pasos laterales» o decorados circulares. Si a eso le añadíamos un retorno a los *Fatalities* extremos, grotescos y ahora en glorioso HD, podíamos perder los temores: ***Mortal Kombat*** había conseguido su propósito.

Sin embargo, los productores de ***Mortal Kombat*** Hans P. Lo y Erin Piepergerdes nos enseñaron unas cuantas cosas adicionales sobre el juego. Primero, que aparte de la lucha pura y dura, este ***Mortal Kombat*** tiene más material en su interior. Segundo, que la mejor forma de afrontar el juego es con sentido del humor y genuino espíritu de diversión: ***«Mortal Kombat no es el juego de lucha más técnico posible, pero es uno de los más brutales y violentos. Hemos intentado encontrar un equilibrio entre ambas características: nunca se han visto Fatalities tan cuidados, retorcidos y sangrientos como estos, pero hemos pulido el sistema de juego para que sea accesible, divertido y profundo, aparte de violento»***.

«HEMOS INTENTADO ENCONTRAR UN EQUILIBRIO ENTRE LA VIOLENCIA EXTREMA Y UN SISTEMA DE JUEGO ACCESIBLE Y PROFUNDO»

Entonces el juego On-line ha debido de tener un punto clave en el desarrollo, por primera vez en la historia de la serie: ***«Sin duda, hemos tenido muy en cuenta el juego On-line. No es un pegote que se haya añadido posteriormente al modo para un jugador, o que sea una simple versión On-line del multijugador local. Hemos desarrollado el juego On-line desde el primer minuto de programación del juego y hemos incluido modos específicos, como una especie de Rey de la Montaña en el que cualquiera puede desafiar a quien esté ocupando el trono y quitarle el puesto al más puro estilo de las salas de arcade clásicas»***.

Para un fan de *Mortal Kombat* es un gusto reencontrarse con los personajes clásicos de la serie, pero la saga se caracteriza por su poblado *roster* de luchadores. Nos preguntamos si hay posibilidad de que se incluyan nuevos jugadores, o de que haya más sorpresas como la aparición de Kratos, y la respuesta es altamente satisfactoria: ***«Habrá DLC de descarga con todo tipo de material para los fans, como trajes clásicos o, por supuesto, nuevos personajes. El primer descargable incluirá a Kenshi, un espadachín ciego, y Scarlett, que nació como un error de programación de Mortal Kombat II, pero los fans creyeron que era un personaje secreto e incluso le pusieron nombre. Lo hemos rediseñado para este Mortal Kombat y será la primera vez que se podrá jugar con ella»***.

Llama la atención la gran cantidad de extras que tiene este nuevo ***Mortal Kombat***. ¿Es un simple adorno o algo más? ***«Los juegos de Mortal Kombat, cuando comenzaron a aparecer en PS2, empezaron a llevar múltiples extras, algunos muy recordados por lo estrafalario, como el juego de Kart o de ajedrez. Nosotros hemos hecho la Torre de los Retos: 300 pruebas de todo tipo de dificultad creciente (desde combates limitados a pruebas de fuerza y velocidad) y que llevará diez horas completar del todo»***.

HUNTED®
THE DEMON'S FORGE

Desciende a la Oscuridad

3-6-11

www.HuntedTheGame.com

18
www.pegi.info













Bethesda









Género
Shooter táctico
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Zipper Interactive
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x32
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Trofeos
Sí
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.socom.com

16









SOCOM SPECIAL FORCES

EL ARTE DE LA GUERRA

Tras la decepción que supuso la primera entrega de la saga *SOCOM* en **PS3**, **Zipper Interactive** ha recogio el testigo después de su buen hacer con *MAG* para revitalizar el *shooter* táctico que tantas horas de diversión y «piques» nos proporcionara en **PS2**. Aunque el verdadero alma de esta saga siempre ha residido en el modo multijugador, los desarrolladores no han querido cometer el error de dejar al jugador sin el modo Campaña que se obvió en *Confrontation,* lo cual les supuso multitud de críticas.

Bajo el mando de nuestro coronel llegaremos a un país asiático que se encuentra en pleno conflicto por el poder, para liderar una sencilla misión de reconocimiento. Poco a poco la trama se irá complicando y nos veremos asediados en mitad de una guerra contra los rebeldes y sin apenas apoyo de la OTAN. Todo ello con una ambientación cinematográfica en la que no faltarán ingredientes habituales como intrigas políticas, engaños o traiciones.

La Campaña se desarrolla a través de 14 misiones en las que visitaremos diferentes entornos como ciudades, selvas, poblados, puertos, etc. Nuestra tarea será la de liderar un escuadrón de cuatro hombres mientras vamos cumpliendo distintos objetivos como

LA TENIENTE 45 PROTAGONIZARÁ LAS MISIONES DE SIGILO

eliminar enemigos, sabotear objetivos o simplemente conseguir información. La acción se desarrolla a través de entornos no lineales que permiten el uso de distintas estrategias para cumplir cada misión. Nuestros cuatro soldados están divididos en dos equipos, uno amarillo y otro azul: el primero especializado en ataques a distancia y el segundo en el combate más cercano. A través de sencillas órdenes que podemos dar mediante el *joystick* haremos que nuestros compañeros se reagrupen, mandarles que ocupen una posición, ataquen a un enemigo en concreto u organicen una emboscada. Para dar variedad a la Campaña, también tenemos misiones en solitario con la Teniente 45. Estas suelen ser de sabotaje o recogida de información en las que tendremos que ser lo más sigilosos posible para que no nos descubran. Para ello contamos con un medidor de sigilo y un mapa con la ubicación de los soldados enemigos que nos ayudará a pasar desapercibidos, como si de un *ninja* se tratara. Si el combate se hace irremediable podemos eliminar a los rebeldes con el cuchillo, cogiéndolos por la espalda o con el rifle con silenciador. Es importante, una vez lo hagamos, esconder bien los cuerpos para que no nos detecten. Si hacemos saltar las alarmas tendremos una muerte más que asegurada. »

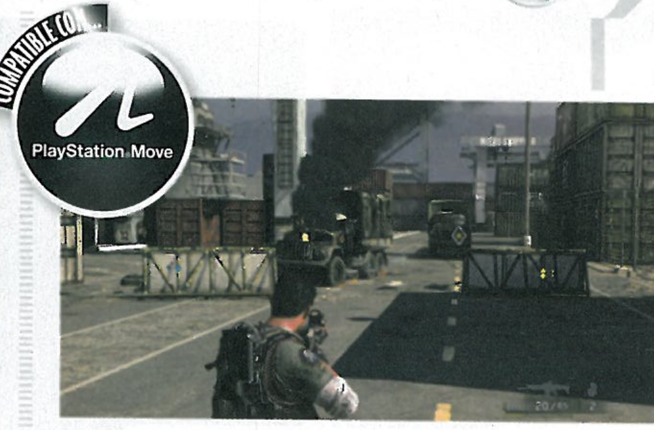
LA ALTERNATIVA

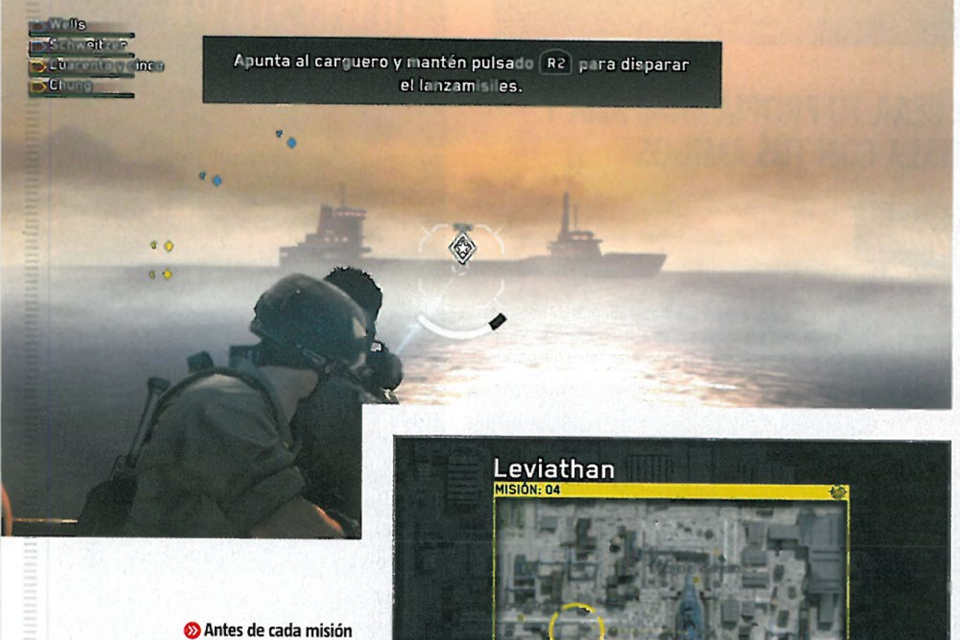


OF: RED RIVER. Un shooter táctico que permite elegir distintas [illegible]es de solda[illegible]o.

Por Lloyd







DEMASIADO COMPLEJO PARA MOVE

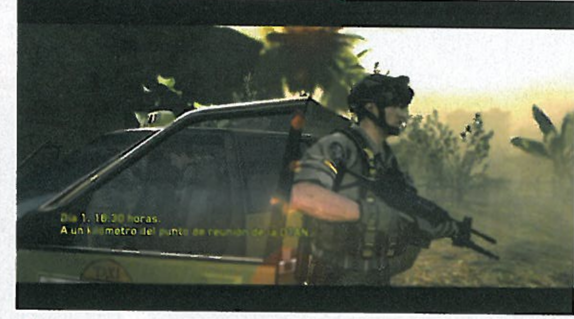
Aunque no deja de ser una experiencia distinta, en especial con el *Sharp Shooter*, la cantidad de posibilidades que ofrece el juego, además del necesario control de nuestro entorno en 360º hace que ***SOCOM SF*** se adapte mejor al *pad* que a *Move*. Aunque **Zipper** ha intentado solucionar esto con ayuda del giro automático de 180º y el ajuste de la sensibilidad, tanto para la Campaña como para el multijugador preferimos el *pad*.



Leviathan

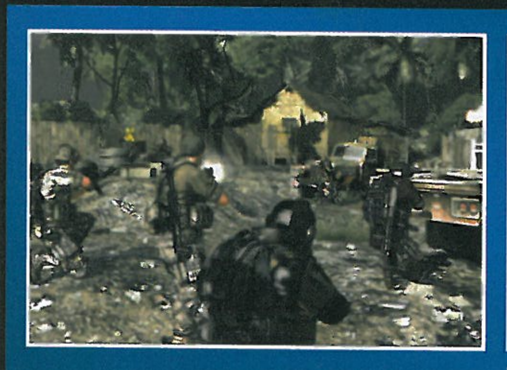
MISIÓN: 04

Antes de cada misión Oracle nos explicará las claves de la misma a través de un mapa de la zona en el que podemos ver nuestros objetivos y el camino a seguir.



Tras los recortes presupuestarios del Ministerio de Defensa, nuestros soldados tienen que moverse ¡en taxi! Habrase visto cosa igual...

EL MULTIJUGADOR DE SPECIAL FORCES



ARMERÍA

EN COOPERATIVO

Una de las opciones más interesantes de ***Special Forces*** es la posibilidad de crear tu propia campaña y disfrutarla con tus amigos. Elige desde el número de misiones, la cantidad de enemigos y la dificultad, hasta los escenarios y los objetivos para compartir con hasta 4 jugadores, más una Campaña a vuestra medida. Si a eso le añades el micrófono y tácticas en grupo, la diversión está asegurada.

O CONTRA EL MUNDO

Con ayuda de tu equipo te enfrentarás a otro en distintos modos de juego: *Suppression* (destruir fuerzas enemigas), *Bomb Squad* (desactivar explosvios), *Last Defense* (capturar balizas para destruir la base enemiga) y *Uplink* (obtener los datos de inteligencia enemiga). Si además formas con tus amigos un clan, podrás desafiar a otros clanes en un modo para demostrar quién es el mejor.









En las misiones de 45 es vital pasar desapercibido con la ayuda de las sombras, el mapa que indica la posición de los enemigos y el medidor de camuflaje. Si te descubren estás muerto.



PODRÁS CREAR TU PROPIA CAMPAÑA Y COMPARTIRLA CON TUS AMIGOS

¿Sabías que...

Según en el país en el que juegues, los protagonistas llevarán atuendo militar del ejército de ese país con la propia bandera incluida en el uniforme.

Nuestro enemigo Razad además de hacernos la vida imposible posee el don de levitar. Mirad como aposenta sus posaderas sobre «la nada».





TRAVIS STEINER

Game Producer

¿Qué aporta *SOCOM* a un mercado plagado de *shooter*?

La diferencia principal entre *SOCOM* y el resto de *shooters* es que nosotros nos basamos en el trabajo en equipo. Tanto para la Campaña como para el multijugador, el jugador se tiene que concienciar de que los objetivos se consiguen mediante la cooperación, ya sea con otros jugadores o con los NCP a los que dirigimos en el juego.

¿Qué novedades encontramos en el modo Campaña?

Hemos introducido muchas escenas cinemáticas que ambientan ***Special Forces*** en un conflicto en el sudeste asiático. También hemos mejorado la IA de los enemigos para que el jugador tenga que tomar decisiones rápidas y además hemos optimizado el sistema de órdenes para hacerlo más sencillo y accesible. Todo ello para crear la ambientación más parecida a un conflicto real.

¿Cómo encaja *Move* en un juego tan complejo como *Special Forces*?

La clave está en que hemos conseguido que el control del juego sea muy preciso e intuitivo. Además, jugando con el *Sharp Shooter* se logra un nivel de inmersión mucho mayor. Os aseguro que cuando uno se acostumbra puede ser tan competitivo con *Move* como con *pad*.

Si bien la Campaña es bastante variada, se queda corta en cuanto a duración, ya que en un nivel de dificultad medio podremos terminarla en unas 5 o 6 horas. Además de esto, el componente táctico no resulta muy decisivo ya que podemos avanzar sin mucha dificultad sin tener que apoyarnos en los compañeros. Esto varía en las dificultades más altas, las cuales son recomendables para los que quieran disfrutar plenamente de la jugabilidad de ***SOCOM: Special Forces***.

Una vez que nos hayamos hecho al juego, llega el momento de la verdad en el On-line, donde podremos compartir desde una campaña personalizada con un total de cuatro amigos, hasta disfrutar de las clásicas partidas de «atrapar la bandera», desactivar explosivos, destruir la base enemiga o incluso unirte a un clan para desafiar a otros clanes en batallas sin cuartel. Aquí es donde más disfrutaremos, con partidas de hasta 32 jugadores en escenarios realmente grandes en los que todo se mueve con una fluidez exquisita y no hay atisbo de *lag*. Cuanto más juguemos más mejorará nuestro rango, además de las armas, y tendremos acceso a otras nuevas pudiendo antes de cada partida personalizar nuestro equipamiento con dos armas y dos tipos de granadas distintas.

Si además de todo lo dicho añadimos un apartado gráfico que cumple, aunque sin llegar a sorprender, y un doblaje al castellano, el conjunto es más que satisfactorio. Si te va la guerra y estás harto de *shooters* genéricos o pasilleros, este es tu juego.

EVALUACIÓN

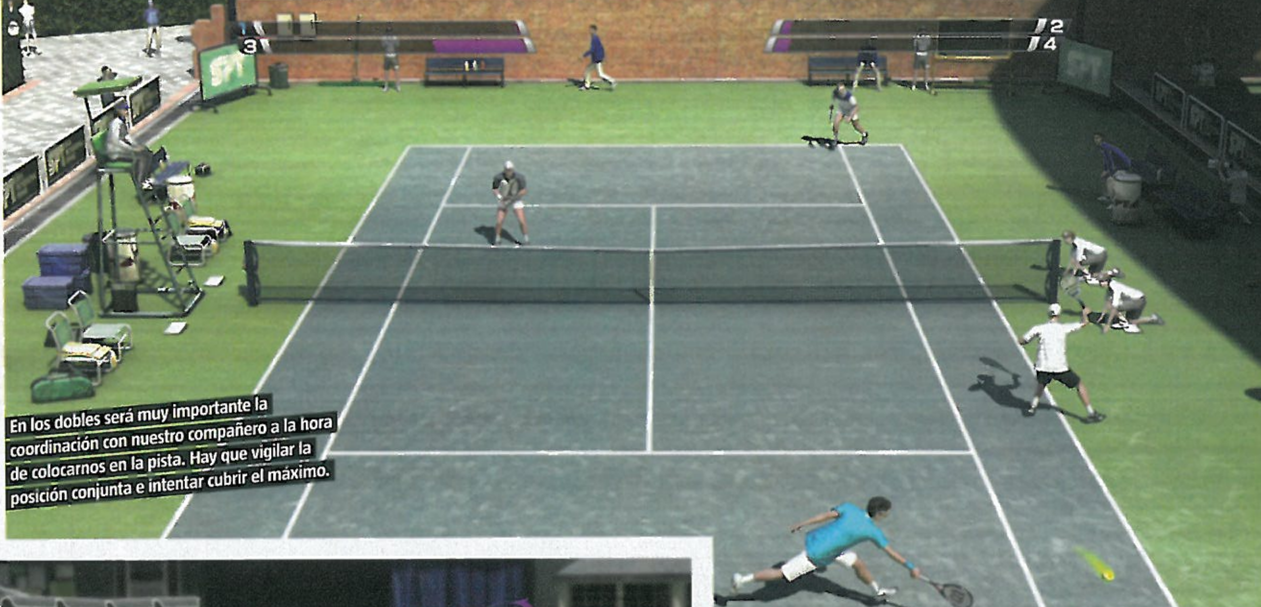


Modo multijugador completo y con gran fluidez para hasta 32 jugadores, además de una Campaña muy divertida y espectacular...

... aunque demasiado corta y con una curva de dificultad que no ha sido debidamente ajustada. Echamos en falta el uso de vehículos.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Flojo en texturas aunque ofrece variedad de escenarios y efectos logrados, como las explosiones.	Destaca el sonido de armas, vehículos y disparos, además del buen doblaje al castellano.	En niveles altos es donde el componente táctico se hace indispensable y se aprovecha al máximo.	Aunque la Campaña se queda un poco corta (5-7 horas), el multijugador te puede durar meses.	Variedad de misiones, Campaña cooperativa, soporte para clanes. Una gozada.	Destaca por su gran fluidez tanto On-line como Off-line sin necesidad de ninguna instalación.	Zipper sigue demostrando que en lo que a multijugador se refiere, no tiene competidor.
8,9	9,0	9,1	8,8	9,3	8,8	9,1




En los dobles será muy importante la coordinación con nuestro compañero a la hora de colocarnos en la pista. Hay que vigilar la posición conjunta e intentar cubrir el máximo.





Género
Arcade deportivo
Compañía
Sega
Desarrollador
Sega
Distribuidor
Sega
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (3.111 GB)
P.V.P. Recomendado
64,99 €
www.sega.com/virtuatennis4/es

3





LA ALTERNATIVA



TOP SPIN 4. Perfecto para los que prefieran la simulación y el realismo extremo.

VIRTUA TENNIS 4

EL CLÁSICO SE RENUEVA

Aunque a lo largo de la historia del videojuego haya habido algunas compañías prácticamente especializadas en el arte de la realización de secuelas y sagas, hay que decir que hay pocas cosas que puedan resultar más complicadas. Para hacer la continuación perfecta hay que conseguir, por un lado, hacerlo reconocible a los ojos de sus fieles seguidores y, por otro, incluir innovaciones suficientes como para justificar su compra. Hacer lo mismo y que parezca distinto puede parecer algo contradictorio o casi imposible... pero tan solo es un arte y **Sega** lo domina.

La compañía nipona lleva décadas acostumbrándonos a esta clase de milagros y en ***Virtua Tennis 4*** se puede decir, en líneas generales, que han vuelto a conseguirlo. En esta entrega había varios frentes abiertos y en casi todos han salido victoriosos. Han ganado, por ejemplo, en todo lo que se refiere al apartado gráfico y su apuesta por un mayor realismo en la animación y comportamiento de los jugadores en pista. Solo la bola, con unas dimensiones superiores y unos efectos a veces poco reales, o los Supergolpes, nos van a privar de la sensación de estar ante un espectacular simulador de tenis. Reconoceremos los gestos y golpes característicos de los jugadores e incluso su estilo. El control es suave y preciso no solo en los desplazamientos laterales, sino también en las subidas a la red y en las diagonales, resultando mucho más fluido que antes.

CON EL REALISMO DE UN SIMULADOR Y LA JUGABILIDAD DE UN ARCADE

También se puede decir que han superado el reto de apuntarse y exprimir un poco las posibilidades de las nuevas tecnologías con la incorporación del *PS Move* y un modo para ver ***Virtua Tennis 4*** en 3D. Con el nuevo mando de **Sony** han buscado una fórmula al alcance de todo el mundo y es una buena decisión si pensamos en su claro perfil de *arcade*... aunque seguramente deje fríos a los amantes de este deporte. Por lo menos es claro, divertido de jugar sin que importe la pericia del rival y, por lo tanto, muy familiar. En cuanto al modo en 3D, pues es otro extra importante que está de moda y, en este caso, está conseguido y resulta convincente.

Dicho todo esto, solo queda saber qué han hecho de su legendaria jugabilidad y hay que decir que ahí es donde hemos tenido sensaciones más enfrentadas. «Jugable», es muy jugable, y con unos niveles de dificultad que seguramente cubran todo el espectro de posibles jugadores, desde el novato al más experimentado. Los partidos tienen ritmo e intensidad, aunque no hemos »



MINIJUEGOS PARA TODOS.

Son casi una tradición en la saga Virtua Tennis y en esta entrega han decidido darle el protagonismo que tuvieron en algunas versiones anteriores. Los encontraremos en el modo World Tour y servirán para potenciar muchos aspectos físicos y técnicos.









En esta entrega están presentes muchos de los mejores, aunque no se corresponden con los nombres del Top Ten. De los españoles, solo está Nadal.











Mucho ojo con el tema de los tickets para moverse en el mapa del modo World Tour, ya que si no tenemos el correcto podremos perdernos más de un evento o llegar agotados a algún torneo por no haber calculado bien el descanso.





A GOLPE DE PS MOVE.

Era uno de los retos a los que ***Virtua Tennis 4*** tenía que enfrentarse y digamos que han buscado la solución más simple y más al alcance de la gran mayoría de públicos. La máquina se encarga de colocar de manera automática al jugador más próximo al bote de la bola y nuestra única función será la de golpear. La fórmula puede gustar más o menos o parecer demasiado elemental, pero es efectiva y muy entretenida, ya que podremos jugar contra cualquier rival y pasarlo bien sin depender de que sepa jugar al tenis o no tenga ni idea.



sentido nada especial del teóricamente nuevo y revolucionario sistema con el que los partidos podían evolucionar según el desarrollo de algunos puntos o el esfuerzo físico de los jugadores. A veces sí, pero muchas veces no. Hay demasiados peloteos largos y son muchas las ocasiones en que no se entiende por qué el rival llega a todo... o no llega a una bola nada difícil. *Arcade* se asocia con intensidad y diversión, no con un Supergolpe cuando subamos una barra dos veces por juego.

En lo referente a modos de juego, pues su oferta es realmente completa, seguramente la más poderosa de toda la saga. Combina los modos clásicos, tanto para uno como para varios jugadores, y añade toda la intensidad y competencia de los torneos On-line, con sistema de partidas parecidos a los de *Virtua Fighter 5*. En el modo *World Tour*, donde podremos crear y formar a nuestros propios tenistas, vamos a reencontrarnos con los famosos minijuegos de toda la vida, ahora vitales para lograr buena técnica y fondo físico. La estructura y desarrollo son completamente nuevos y con tal variedad de opciones que aseguran que será difícil que haya dos carreras o jugadores iguales. A nosotros nos parece un tanto confuso y sin lógica que nos perdamos un torneo por no tener una carta el número de pasos correctos para llegar a esa casilla. Por lo demás, creemos que, aún así, es el modo más original y con más posibilidades de entretenernos.

LOS MINIJUEGOS VUELVEN A PONER LA NOTA DE COLOR Y LA DIVERSIÓN

EVALUACIÓN


Más realista en gráficos, mucho mejor animado y más preciso en el control. Jugable y con un nivel de dificultad para cada tipo de jugador.


La estructura del modo Carrera no termina de convencernos. Resulta confusa y a veces caprichosa. Con PS Move es bastante simplón.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
Han apostado por un mayor realismo y se ha mejorado muchísimo la animación. Espectacular.	Los FX cumplen bien y son un buen apoyo al realismo gráfico. La canción inicial es una pasada.	Jugable como siempre, pero esperábamos algo más de la famosa evolución de los partidos.	Tiene una larga vida asegurada, ya que cuenta con una buena oferta de modos individuales y On-line.	Partidas y torneos On-line con el mismo sistema de partidas probado en Virtua Fighter 5.	Se nota que se han esforzado por exprimir las posibilidades con el uso del PS Move y la opción en 3D.
9,2	8,5	8,9	9,2	9,0	8,8



EL VALOR ES INMORTAL

MARVEL STUDIOS

THOR

29 DE ABRIL EN CINES

TAMBIÉN EN CINES 2D y 3D

MARVEL

WWW.THOR-LAPELICULA.ES

Los choques siguen siendo importantes y su reflejo en pantalla está aún más exagerado que en la primera entrega...

PS3

Género
Conducción
Compañía
Electronic Arts
Desarrollador
Slightly Mad
Distribuidor
Electronic Arts
Jugadores
x12
On-line
sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (4.243 MB)
P.V.P. Recomendado
69,95 €
www.needforspeed.com

3

RECOMENDADO PlayStation Revista Oficial - España Plata

SHIFT 2 UNLEASHED

UNA SAGA QUE ESTÁ HACIENDO HISTORIA

Hace más o menos año y medio que los responsables de **Electronic Arts** decidieron -ahora parece confirmarse que con buen ojo- dividir su saga de conducción más exitosa en dos vertientes diferentes. Por un lado el *über-arcade* representado por *Need For Speed Hot Pursuit*, de la mano de **Criterion** y que obtuvo un gran éxito en su debut en **PS3** el pasado año, y por otro esta que nos ocupa, que ha perdido incluso el nombre de *Need For Speed* y que ahora intenta competir cara a cara contra otras bestias del género, como son *Gran Turismo 5* y *Forza Motorsport*, ambas reinas actuales del género de la simulación. Sin embargo, este ***Shift 2***, obra nuevamente del estudio inglés **Slightly Mad**, pone sobre la mesa otro tipo de armas que lo diferencian claramente de la competencia.

Shift 2 Unleashed se desarrolla en un total de nueve niveles (hablamos, obviamente, del modo principal del juego o Carrera) accesibles según vayamos acumulando experiencia. Nada más comenzar, un par de pruebas de calentamiento nos ayudarán a decidirnos entre los distintos niveles de dificultad y ayudas en la conducción (que no es lo mismo en este caso). Así puestos, la experiencia puede variar enormemente; de una sensación totalmente *arcade*, con asistencias de todo tipo, a un durísimo sistema de control en el que el más mínimo fallo puede significar el fin de la competición. Los daños pueden ser solo visuales o afectar al rendimiento del vehículo, así como las circunstancias climáticas. Pero en general, este título nos anima a vivir la simulación de una forma más «visceral» y auténtica que otros simuladores. Elige como defecto la vista desde el interior del casco del piloto, la más espectacular y realista, y nos obliga a «respetar» a los rivales (de hecho, ya no nos premia por conducir «agresivamente» como en la anterior entrega, y los choques contra otros vehículos serán penalizados). Otra de las diferencias que establece con respecto a sus competidores es que no intenta convertirse en una enciclopedia de la conducción. El número de coches «solo» asciende a 150 modelos, y las opciones de modificación son mas limitadas -aunque también más accesibles- que en *GT5*. En cuanto a las pruebas, cada una de ellas cuenta con su propia personalidad conformada no solo por las características del trazado, sino también por la cantidad de objetivos »

EA INTENTA PLANTAR CARA A LOS GRANDES DEL GÉNERO DE LA SIMULACIÓN COMO GRAN TURISMO 5

LA ALTERNATIVA



GRAN TURISMO 5. Sinónimo de simulación y perfección detallista, y preferido de nuestro director.





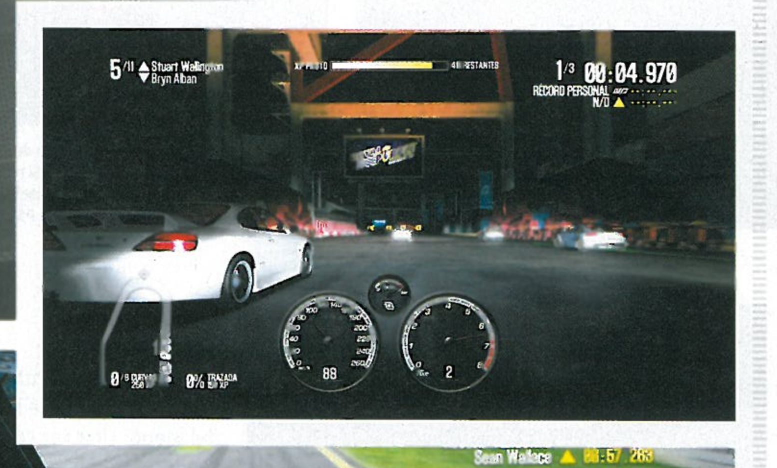
Los circuitos mezclan entornos cerrados reales con otros urbanos por los que, suponemos, nunca ha transcurrido una carrera oficial.





CADA UNA DE LAS PRUEBAS CUENTA CON UN NÚMERO DE OBJETIVOS INDEPENDIENTES QUE SUPERAR PARA CONSEGUIR EXPERIENCIA









DURMIENDO CON SU ENEMIGO.

Los chicos de **Criterion** hicieron los deberes... y de qué manera. Aunando lo mejor de su saga *Burnout* (sin los absurdos choques y la no menos absurda ausencia de curvas en los trazados) con el espíritu *NFS* crearon a finales del año pasado el nuevo *Hot Pursuit*, nuevo exponente de la vertiente *arcade* de la saga... Hasta la fecha el juego ha vendido más de 5 millones de unidades en sus distintos sistemas... ¿Conseguirá este ***Shift 2*** los mismos resultados? Esperemos que sí.

¿Sabías que...?

Los programadores descartaron desde el principio los 60 fps para poder mostrar gráficos de mayor calidad... Había que elegir entre belleza y fluidez.



El concesionario de vehículos está dividido en cinco categorías diferentes. Puedes hacer que un vehículo suba de categoría a base de mejoras.













El catálogo de vehículos asciende a 150 modelos reales. Si no quieres invertir muchas horas, puedes desbloquearlos con dinero «real» en PS Store... Un poco triste, sí.





LO MÁS SOCIAL.

El Autolog es el centro de la comunicación entre los usuarios del juego. Una vez conectados a los servidores de EA podremos reunirnos con nuestros amigos, competir a su lado o contra ellos, retarlos a superar nuestros tiempos o ver sus mejores actuaciones...

secundarios que se establecen en cada una de ellas: realizar las trazadas de las curvas correctamente, lograr vueltas perfectas, superar los tiempos en un tramo concreto...

La forma de la evolución del jugador a lo largo de esta modalidad principal sigue siendo a base de los puntos de experiencia que se otorgan al acabar cada carrera, y que nos llevarán desde las categorías inferiores al Campeonato del Mundo. Lo mismo ocurre con el dinero, que se irá recibiendo según se avance y permitirá mejorar los vehículos, o comprar otros nuevos. Sin duda se trata de un desarrollo que se ha probado eficiente y divertido con anterioridad, pero presenta pocas novedades con respecto al primer *Shift* (quizás es que aquel fuera demasiado revolucionario y completo como para esperar ahora un impacto similar). Donde sí que hay grandes novedades es en el apartado On-line. Además de las consabidas carreras multijugador, el juego incluye el *Autolog*, esa especie de red social para los jugadores de la saga que supone todo un hito en lo que a comunicación entre usuarios se refiere, y que ofrece multitud de opciones y recomendaciones.

El apartado gráfico y sonoro tampoco ha mejorado mucho en este año y medio (de hecho parte de la culpa de la falta de impacto inicial se debe a los pocos progresos en este sentido), pues los programadores parece que estaban muy ocupados en el modelado de los nuevos vehículos y trazados que aparecen en esta secuela. De momento nos basta con esto, pero esperamos que en año y medio nos presenten auténticas novedades en esta saga que empezó por todo lo alto.

EVALUACIÓN



Unos grados más de giro hacia la simulación (sin olvidarse de los jugadores menos avezados tampoco) le han venido muy bien al juego.



Se echan en falta mejoras en algunos apartados, como el gráfico, y novedades en el sistema de evolución del modo principal.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
En la línea de la primera entrega, un motor muy sólido gestiona este apartado, aunque no sorprende tanto.	Como ocurre con las franquicias de EA, la banda sonora recoge temas cañeros y comerciales.	El sensible sistema de control puede asustar, pero existen opciones para todos los niveles.	Los nueve niveles del juego en su modo Carrera son solo un aperitivo para el juego On-line.	Sin duda es lo que diferenciará al juego de la competencia. Gran énfasis en lo social.	No llega a los niveles de GT5, pero sí recoge muchos de los avances de estos últimos años.
9,1	9,2	9,3	9,2	9,4	9,1



TOTAL

La sub-saga Shift sigue refinándose poco a poco con una entrega sólida y que va sobre seguro.

9,2


REVOLUTION BEGINS
MAYO 2011
RESÉRVALO YA EN
GAME
Tu especialista en videojuegos
BRINK
DOOM
PACK
RESERVA BRINK EN
GAME Y CONSIGUE
EL EXCLUSIVO DLC
DOOM PACK.
UNIDADES LIMITADAS.
BRINK
BRINKTHEGAME.COM
16
www.pegi.info
PS3
PlayStation Network
splash damage
Bethesda
Brink® © 2011 ZeniMax Media Inc. Brink, Bethesda Softworks, Bethesda, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Developed in association with Splash Damage Ltd. All Rights Reserved. "PlayStation", "PS3" and are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

TEST

PS3



Algunos enemigos finales como este poseen rutinas de ataque y de defensa que has de aprender para saber, en este caso, cuándo lanzarle el sable láser.

Género
Acción/Aventura
Compañía
LucasArts
Desarrollador
TT Games
Distribuidor
Activision
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
1080p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
60,95 €
www.legostarwars.com
7

LEGO STAR WARS III
THE CLONE WARS

DEMO JUGABLE En PlayStation Store

¡JUEGA CONMIGO Y LO PASAREMOS EN GRANDE!

El lanzamiento consecutivo de juegos **Lego** nos está dejando sin aire. Y es que a este de *Star Wars* le seguirá otro basado en *Piratas del Caribe* (¡qué ganas de ver a Pe Cruz convertida en piececitas **Lego**!). El que nos ocupa no es una licencia inédita, ya que es el cuarto inspirado en el mundo *Star Wars*, por lo que los desarrolladores se han centrado en las mejoras. Así, si juegas en compañía de un colega en el modo Historia, no tendrás que avanzar junto a él, sino que cada uno podrá inspeccionar la zona por separado gracias a que la pantalla se parte en dos. Este detalle hace que la jugabilidad en multijugador sea realmente cooperativa y más dinámica (eso de tener que esperar a que tu colega lleve a su personaje hasta el tuyo para poder avanzar era un verdadero rollo...). Y, además, han creado un sistema que permite que un grupo de personajes que comienzan juntos en la misma fase tomen distintos caminos, todo ello siempre a pantalla partida. Pero si juegas en solitario, a **Traveller's Tales** se le ha ocurrido la genial idea de que el jugador pueda acceder a ambos escenarios de manera alternativa. Es decir, cual programación de la cadena de televisón *Cuatro* en anuncios: la acción principal ocupará la totalidad de la pantalla y en la esquina (enmarcado en un círculo verde) verás lo que sucede en la otra parte del escenario; si te interesa, simplemente mantén pulsado Triángulo y pasarás a controlar los personajes de dicho lugar.

Otro cambio notable con respecto a otras entregas de *Lego Star Wars* es la disminución de las fases plataformeras a favor de las de acción. En ocasiones te quedarás atónito con la multitud de enemigos que aparecen en pantalla. Es tal la cantidad que incluso no sabrás por dónde te atacan y verás a tu personaje desmenuzarse en piezas **Lego**. Menos mal que no mueren y simplemente te quitan de tu contador las valiosas piezas azules que canjear por personajes -hay en total 133-. Asimismo, dicho caos también se traslada a la localización de los objetivos para avanzar, pues a muchos de ellos accederás solo a base de patear y golpear todo hasta dar con aquello con lo que puedes interactuar. Sin duda, ***Lego SW III: The Clone Wars*** es menos intuitivo que sus antecedentes, pero es mucho más vistoso (ver a una auténtica legión de *droides* en movimiento es espectacular).

Como bien sabes, esta licencia siempre guarda un as en su manga: la rejugabilidad. Según vayas desbloqueando los diferentes héroes *Star Wars*, podrás visitar cualquiera de los 16 mundos que ya hayas completado para acceder a esos niveles a los que solo pueden entrar ciertos personajes. Cada uno posee unas habilidades, por lo que en más de una ocasión tendrás que esperar a que, por ejemplo, aparezca Amidala para usar su gancho y bajar una trampilla que descubre la entrada a una nueva área. En total ***Lego SW III*** se compone de 20 misiones y 40 niveles extra, más un modo *Arcade*, inspirados en la serie *The Clone Wars*. Todo ello lo corona como el juego más largo de *Lego SW* con gráficos mejorados y una jugabilidad en multijugador más cuidada. Lástima que tanta acción ensombrezca esas locas y divertidas fases plataformeras.

EL JUEGO COOPERATIVO ES MÁS AUTÉNTICO GRACIAS A LA PANTALLA PARTIDA DEL MODO MULTIJUGADOR

LA ALTERNATIVA



LEGO HARRY POTTER: AÑOS 1-4. Mecánica Lego pero basado en otro universo igual de mágico.







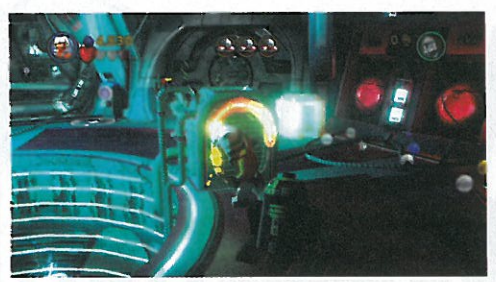
En ocasiones verás que centenares de enemigos te acosan por todas partes. Caos, destrucción... pero siempre desde el amigable look Lego.



Sabías que...

El primer juego Lego apareció en 1999 para PSone titulado Lego Racers. En él construías divertidos coches para competir en disparatadas carreras.

Mantén pulsado Triángulo y accederás a otra área del juego. De este modo el juego es bastante más dinámico que anteriores entregas.



HÉROES SW. Hay un total de 133 personajes a desbloquear, cada uno con una habilidad diferente y solo con algunos de ellos podrás acceder a ciertas áreas del juego.

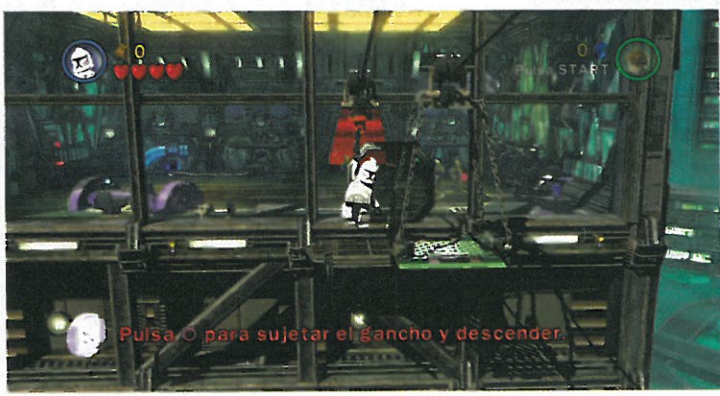


MISIONES ESPACIALES. Podrás navegar por el espacio con más de 30 naves (a desbloquear) y cumplir con las misiones que se te encomienden mientras sorteas los disparos enemigos.



UNIVERSO. Se compone de 16 planetas, cada uno inspirado en diferentes localizaciones de la serie The Clone Wars: Rugosa, Christophsis, Geonosis, Luna de Ruusan...





EVALUACIÓN

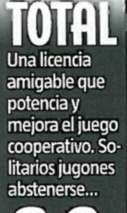


Partir la pantalla para que cada jugador pueda avanzar sin tener que ir en comandilla es todo un acierto. Duelos multitudinarios.



La acción cobra protagonismo en detrimento de las fases de plataformas. A veces la escena es tan caótica que no sabes por dónde te atacan.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO
La gran novedad es la inmensa cantidad de enemigos que hay en pantalla, y todo se mueve de maravilla.	Como siempre: mismas melodías y similares efectos de sonidos en explosiones y otras situaciones.	La pantalla partida en multiplayer es ideal. A veces no resulta tan intuitivo como en otras entregas.	De los cuatro Lego SW, este es el más largo: 20 misiones, 40 niveles extra y una buena rejugabilidad.	Sería un detalle que algún día incluyeran modo cooperativo On-line...	The Clone Wars es el Lego SW más vistoso, con centenares de enemigos en pantalla a la vez.
8,9	8,5	8,6	8,7	-	8,8



TOTAL

Una licencia amigable que potencia y mejora el juego cooperativo. Solitarios jugones abstenerse...

8,9



TEST





UNA EDICIÓN MUY ESPECIAL.
Las primeras unidades de ***Final Fantasy IV: The Complete Collection*** incluirán una serie de extras que harán las delicias de los seguidores de la saga. Además de los tres títulos, incluye una caja especial, carátula con arte exclusivo, cartas con ilustraciones de *FFIV* y *The After Years*, traje especial «*Knight Of The Twin Moon*» de Cecil para *Dissidia 012 Final Fantasy* y un paño limpiador con la imagen de Cecil. Una bonita manera de celebrar el 20 aniversario del gran RPG.



PSP



Género
RPG
Compañía
Square Enix
Desarrollador
Square Enix
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Inglés
P.V.P. Recomendado
39,99 €
www.ff4completecollection.com
12



FINAL FANTASY IV
THE COMPLETE COLLECTION

Recomendado PlayStation Revista Oficial - España Plata

PUNTO Y FINAL A 20 AÑOS DE MAGIA

Sabemos que es muy arriesgado decir que jamás volveremos a contar con otro *remake* de *Final Fantasy IV* más adelante, pero el caso es que el cuarto capítulo de la gran saga está a punto de cumplir 20 años y **Square Enix** lo celebra por todo lo alto con ***The Complete Collection*** para **PSP** culminando, aparentemente, su ciclo vital.

FFIV puede ser considerado como el primer gran *Final Fantasy*: tuvo el honor de estrenar la serie en Super Famicom y además contaba con un grupo de personajes tremendamente carismático, una banda sonora antológica y un guión más elaborado de lo habitual. A las pocas horas de juego, Cecil, Rosa, Kain, Rydia y Edward habían calado muy hondo entre nosotros y no seríamos capaces de despegarnos de ellos hasta el final. Han pasado dos décadas y todavía se me pone la piel de gallina al escuchar el *Theme Of Love* de Nobuo Uematsu. *Final Fantasy IV* está de nuevo entre nosotros para completar su ciclo vital y hacerlo de la mejor manera posible, con nuevos gráficos en 2D (maravillosos *sprites*...), totalmente respetuosos con el medio ambiente del original, adaptados a la gigantesca pantalla de **PSP** y con la opción de escuchar la banda sonora original, o una brillante adaptación. Pero eso no es lo más importante; viene acompañado de la secuela *The After Years*, hasta ahora solo disponible para móviles en Japón o como descarga para Wii, también con gráficos optimizados y un episodio exclusivo, *Interlude*, que une ambas entregas, con más de cinco horas de duración. **Square Enix** se ha tomado el aniversario muy en serio. También encontraremos un modo *Gallery* en el que disfrutar de las brillantes secuencias CG de los dos episodios principales, las composiciones de la banda sonora original y la versión *arrange* (las melodías de esta última las conseguiremos avanzando en la aventura) y una galería con 118 ilustraciones de Yoshitaka Amano y otros artistas. Cada uno de los tres títulos dispone de su correspondiente pantalla de presentación y su bestiario particular, que va desde los 73 monstruos de *Interlude* hasta los astronómicos 363 de *The After Years*. Os recomiendo jugarlos en orden, aunque si tenéis fresco el recuerdo de *FFIV*, nada mejor que darse un paseo por *Interlude* para, más tarde, disfrutar del adictivo desarrollo episódico de *The After Years*, que se irá desvelando poco a poco, tras completar el extenso e intenso prólogo iniciático de Ceodore, el hijo de Cecil y Rosa. Por cierto, prestad mucha atención a las cuatro fases lunares de *The After Years*, ya que modificarán vuestro poder ofensivo y mágico, y el comportamiento de algunos enemigos.

Final Fantasy IV: The Complete Collection es uno de los legados más puros y maravillosos de **Square Enix** gracias al tremendo respeto con el que se ha mimado su arcaico y maravilloso entramado bidimensional, sus nuevas y a la vez veteranas magias e invocaciones en el campo de batalla, y el envolvente tratamiento sonoro de su remozada banda sonora. El resto lo cimenta un guión sólido, magnífico, multiplicado por tres en esta ocasión, que perdurará a lo largo de los siglos arrullado por esa composición infinitamente evocadora llamada *Theme Of Love*.

LA ALTERNATIVA



TACTICS OGRE L.U.C.T.
Otra maravilla clásica del género pero en formato RPG estratégico.



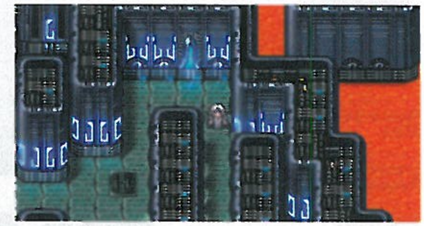


INTERLUDIO: AMIGOS PARA SIEMPRE.

Un nuevo escenario con más de cinco horas de juego para conocer los sucesos entre FFIV y The After Years. Ha sido elaborado por Takashi Tokita, diseñador jefe y creador de escenarios del FFIV original de Super Famicom.

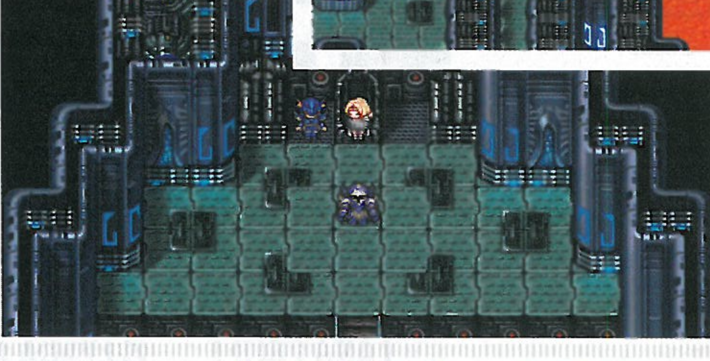






Una vez llegados a este dramático momento, será imposible que dejéis de jugar a Final Fantasy IV. La bella Anna merece venganza y Edward un par de mojicones para despertar.

El mapa principal permanece casi inalterado respecto al original; es como una especie de Modo 7 de Super Nintendo pero mejorado. Por cierto, los combates son muy numerosos.







THE AFTER YEARS: EL TURNO DE CEODORE.

Más de una década después de los hechos acontecidos en FFIV, el hijo de Cecil y Rosa, Ceodore, deberá enfrentarse a un destino similar. The After Years está dividido en 10 episodios, cada uno de ellos protagonizado por un personaje principal y con una duración de entre 2 y 5 horas. Una vez completados nos esperan los Challenge Dungeons.

EVALUACIÓN



Todo en The Complete Collection rezuma clasicismo, cariño y buen hacer por parte de Square Enix. Gráficos, música, guión, todo es sobresaliente...

Es muy difícil ponerle pegas a esta maravillosa recopilación. La única, es que a veces los combates son demasiado seguidos, más de lo habitual.

GRÁFICOS
Se mantiene el clasicismo 2D del original, adaptado a las exigencias gráficas de PSP. Las magias e invocaciones, bonitas.
9,0

SONIDO
Nobuo Uematsu en estado puro. Destacan Theme Of Love y el tema principal de FFIV. Versión original y arrange.
9,3

JUGABILIDAD
Una vez cumplidas las dos primeras horas de juego no podrás dejar de jugar y acompañar a Cecil y Cía. hasta el final.
9,4

DURACIÓN
Si sumas las horas de los tres títulos y los Challenge Dungeons de The After Years, tendrás FFIV para rato.
9,3

MULTIJUGADOR
Jugabilidad clásica e intransferible para un solo jugador.
-



TOTAL
El mejor homenaje que podía tener FFIV. Respeto por el original y dos episodios nuevos.
9,2







En TR Anniversary comenzarás la aventura en Perú, en busca del preciado, y milenario, artefacto Scion.







Género
Aventura
Compañía
Square Enix/ Eidos
Desarrollador
Crystal Dynamics
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
Sí (Contenido)
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Recomendado
29,99 €
www.eidos.com
16

THE TOMB RAIDER TRILOGY

LARA CROFT ELEVADA AL CUBO DE LA REMASTERIZACIÓN HD

Prince Of Persia, God Of War, Sly Raccoon y ahora *Tomb Raider*. El catálogo de *Classics HD* va en aumento pues aún se espera la llegada de dos más: *Splinter Cell Trilogy* y *Team Ico Collection* con las obras maestras de *Ico* y *Shadow Of The Colossus.* Evidentemente ninguno de los mencionados títulos son inéditas genialidades, pero sí son una representación de los juegos más importantes que han salido en **PlayStation** y, por tanto, una gran oportunidad de conocerlos -o volverlos a jugar- con un lavado de cara en alta definición.

El título que nos ocupa, ***The Tomb Raider Trilogy*** contiene *TR Anniversary, TR Legend* y *TR Underworld*. Este último salió originariamente para **PS3** en 2008 por lo que se mantiene tal cual en *Classics HD*. Pero los dos primeros se han remasterizado en alta definición, aunque hay que recordar que ambos ya tuvieron su tratamiento en HD en Xbox 360. Así pues, lo que verás en pantalla es exactamente lo mismo, pero a 720p y con texturas bastante más detalladas. Y, como detalle, se ha incluido el sistema de Trofeos para las tres entregas, además de contenido adicional. Sin embargo, un aspecto descuidado, es su *frame rate* ya que no ha sido corregido como se debiera y a veces se muestra inestable.

Sea o no una recopilación muy currada, ***The Tomb Raider Trilogy*** ofrece la posibilidad de conocer -o recordar- los orígenes de Lara Croft comenzando por *Anniversary* (*remake* del *TR* original de 1996 que salió en 2007 para **PS2**), continuando por *Legend* (2006) y terminando por *Underworld* (2008). De este modo no solo disfrutarás de una aventura icónica del mundo de los videojuegos, sino que harás un ejercicio evaluativo de cómo los videojuegos han cambiado en cuanto a estética y jugabilidad. Así, desde esta perspectiva, serás testigo de cómo **Crystal Dynamics** ha ido paso a paso perfeccionando su saga eliminando aquello que no gustó, como el poco acertado sistema de disparo de *Legend*, e incorporando ciertos matices (tales como nuevos movimientos para Lara y calibrando la balanza de acción y resolución de *puzzles*) que mejoraron esa sensación lúdica satisfactoria a la hora de afrontar las misiones. Sin duda, la balanza más equilibrada es la de *Underworld*, pero la joya de la trilogía desde mi punto de vista es *Anniversary* por una única razón: es el origen, la raíz, de una gran franquicia llamada *Tomb Raider*.

LA JOYA DE LA TRILOGÍA ES ANNIVERSARY POR SER EL ORIGEN DE UNA GRAN FRANQUICIA

LA ALTERNATIVA



PRINCE OF PERSIA TRILOGY. Otra trilogía remasterizada en HD que no debes perderte.



¿Sabías que...

Este otoño llegará a PS3 la novena entrega de la saga y se presenta como el reinicio de la serie, por lo que veremos a una joven Lara... ¡y nueva jugabilidad!





BUSCA LAS DIFERENCIAS...

O más bien busca la gran diferencia de la remasterización en Alta Definición. Si se compara la pantalla del *Tomb Raider Anniversary* de **PS2** con la actual de **PS3**, lo primero que salta a la vista son unas texturas más nítidas. Y una vez te pongas a jugar, lo que apreciarás es una mayor resolución. Sin embargo, el algo inestable *frame rate* se mantiene prácticamente intacto.



TR ANNIVERSARY: remake del TR de 1996 que Eidos hizo en 2007 para los 128 bits de Sony y ahora se remasteriza en HD.



TR LEGEND: Salió en 2006 para PS2 y fue el primer juego de la serie no desarrollado por Core Design, sino por Crystal Dynamics.



TR UNDERWORLD: En 2008 Crystal Dynamics cierra la trilogía con Underworld en PlayStation 3 con una Lara Croft de movimientos más humanos. En esta entrega, Lara al fin consigue acabar con la pesada Natla y rescatar a su madre, Amelia.

EVALUACIÓN



Principio y fin de la historia, basada en la destrucción de Natla, en un mismo Blu-ray. Se ha incluido material adicional y sistema de Trofeos.



Gráficos a 720p, texturas más detalladas... ¿pero por qué no se ha corregido el inestable frame rate original de Anniversary y Legend?

GRÁFICOS
La remasterización se hace notar en una mayor resolución y texturas nítidas, pero no en su frame rate.
8,0

SONIDO
Se ha añadido un tema nuevo a la BSO original de cada entrega, creada por Folmann y O'Malley.
8,4

JUGABILIDAD
Cada edición conserva su jugabilidad característica basada en la acción, plataformas y puzzles.
8,5

DURACIÓN
Tres aventuras íntegras de Tomb Raider es sinónimo de sempiterno.
8,8

ON-LINE
Viste a tu avatar en PS Home con los dos trajes que se incluyen (uno de Lara y otro de vikingo).
7,9

RENDIMIENTO
A pesar de la remasterización de Legend y Anniversary, ambos no son ni la sombra de Underworld.

8,0



TOTAL
Tener la trilogía de Lara Croft unida bajo el sello HD y a un precio de saldo es muy suculento.
8,5

TEST

PS3

Las emboscadas son habituales durante el juego, y aunque estemos en grupo podríamos recibir muchas bajas. Nosotros también podremos tender trampas a los enemigos.

Género
Acción Táctica
Compañía
Codemasters
Desarrollador
Codemasters
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí
P.V.P. Recomendado
60,95 €
www.flashpointgame.com/es
18

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER

JUGANDO CON MUNICIÓN VERDADERA

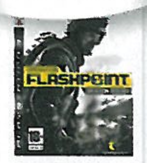
La acción táctica es un género que casi siempre ha estado ligado a los ordenadores, debido a su compleja jugabilidad, que oferta ingentes posibilidades de juego táctico al servicio del usuario. Originalmente *Operation Flashpoint* con su primera entrega *Cold War Crisis* fue lanzado para PC de la mano de **Bohemia Interactive**, creadores de la secuela espiritual *Armed Assault*. En 2009 **Codemasters** continuó la serie con *Dragon Rising*, un buen *shooter* táctico que no consiguió alcanzar el público masivo en consolas. Ahora, con una **Codemasters** que ha sabido escuchar el *feedback* de los usuarios, nos llega la tercera entrega subtitulada ***Red River***, un *shooter* de acción táctica profundo pero con las suficientes facilidades para llegar al mayor público posible.

En una trama que parodia a su manera ciertos conflictos del pasado y se apoya en un futuro cercano, los Estados Unidos yacen muy preocupados por ciertos levantamientos rebeldes en Tayikistán, país que limita con Afganistán y China. Nosotros, al mando de un equipo de cuatro hombres y al servicio de la seguridad internacional, debemos guiar el destino de nuestros compañeros en un país repleto de montañas, llanuras, desiertos y pueblos que parecen estar anclados en el tiempo. Durante el modo Campaña, compuesto por diez misiones de larga duración, podemos embarcarnos en solitario o junto a otros tres amigos en misiones realistas inspiradas en momentos reales. De suma importancia es la elección de una de las cuatro clases disponibles (Fusilero, Batidor, Granadero y Fusilero automático) cada una con su armamento, equipo y características distintas. En el desarrollo de las misiones, con momentos de pausa y acción directa, el ritmo de juego se mide por las misiones -principales y secundarias-, que iremos realizando como deseemos, teniendo multitud de alternativas para solventarlas. Para dar órdenes hay que dar uso al Dial Rápido con cuatro órdenes principales (Seguir, Maniobra, Táctica y Contención) y con tres órdenes contextuales para cada una. La lectura del terreno, la elección del camino adecuado y la destreza en los momentos de estrategia determinan nuestro éxito. Eso sí, esto es un conflicto real, y un disparo puede acabar con nuestra vida. Por suerte se nos permite pulsar el botón correspondiente para vendar nuestras heridas, usar el botiquín o llamar a un médico.

Curiosamente tendremos la ocasión de usar vehículos terrestres para dotar de mayor variedad a nuestro peregrinaje en busca de la paz. Al ir consiguiendo superar misiones se nos adjudicarán puntos de habilidad para potenciar destrezas como la resistencia, la velocidad o la eficiencia con armas; o bien puntos de experiencia que repercutirán en el nivel de nuestro soldado, mejoras que se guardarán para los otros modos de juego. Por esto mismo, en el modo Combates de la Escuadra se nos ofrecen otras misiones enfocadas en cuatro modos de juego, como Horda o Rescate de Civiles, expresamente creados para poner en práctica nuestros conocimientos. Con ***Red River*** la acción táctica está al servicio de cualquier tipo de jugador que desee vivir un conflicto bélico desde un enfoque más realista.

HEREDANDO LA BASE DE SUS PREDECESORES, RED RIVER SE PRESENTA COMO LA ENTREGA MÁS ACCESIBLE

LA ALTERNATIVA



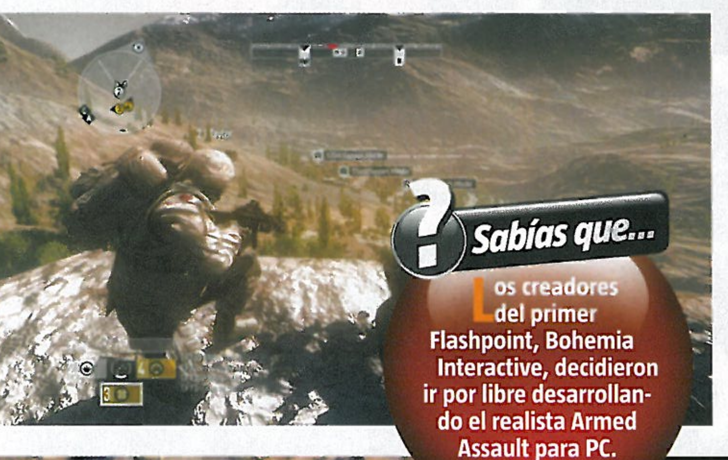
OPERATION FLASHPOINT: DRAGON RISING. Su antecesor, que no llegó a encandilar por completo.

Por **DaWei**





En la mayoría de las ocasiones los combates se desarrollarán desde la distancia. Un buen arma y un excelente pulso son claves.



Sabías que...

Los creadores del primer Flashpoint, Bohemia Interactive, decidieron ir por libre desarrollando el realista Armed Assault para PC.

Podremos pedir apoyo aéreo para despejar ciertas zonas de enorme peligro.





EN HELICÓPTERO. Mientras estemos en el helicóptero podremos cambiar de vista y observar con todo lujo de detalles el infierno bélico que nos espera una vez aterricemos.

PUNTERÍA. Cada arma tendrá un punto de mira distinto, lo que hará que con unas sea más fácil apuntar que con otras. Eso sí, según el nivel de dificultad los enemigos nos acertarán de mejor manera.

O SOBRE CUATRO RUEDAS. Durante la mayor parte del juego iremos en vehículos de cuatro ruedas. Tendremos que ordenar que los demás compañeros nos sigan, aunque a veces no nos hagan caso.





EVALUACIÓN



Ofrece un aprendizaje rápido y sencillo, siendo más accesible que las otras entregas. Muchas formas de resolver las situaciones.

Resulta algo lento en su desarrollo, algunas misiones se repiten más de la cuenta. La IA de la máquina no es muy eficiente.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Escenarios inmensos repletos de lecturas, aunque menos variedad de soldados y enemigos.	La guerra en su máxima expresión, aunque la música parece ir menos cuidada.	Más simple y más profundo al mismo tiempo. Dar órdenes es sencillo y cómodo.	Misiones de larga duración y modos de juego para todos los gustos, sobre todo si tienes amigos.	Mejor en cooperativo con tres amigos que solo y con la máquina.	Los conflictos inspirados en la realidad nunca son bonitos, pero PlayStation 3 puede dar más.	Profundidad táctica para todos los públicos. La guerra desde otra perspectiva.
8,5	8,0	8,8	9,0	9,0	8,0	8,7







Por Anna

Elabora un caldero potente con los objetos conseguidos para dotar a tus Patapon de más fuerza, resistencia, acierto, etc.

Hasta ocho jugadores podrán participar en el nuevo modo competitivo.







Género
Estrategia rítmica
Compañía
Sony C.E.
Desarrollador
Pyramid
Distribuidor
Sony C.E.
Jugadores
x8
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
P.V.P. Recomendado
29,99 €
www.patapon-game.com

7



Cada guerrero podrá mejorar su rendimiento en el campo de batalla según las victorias conseguidas.



PATAPON 3

UNA GENIALIDAD PRÁCTICAMENTE INTACTA

Si con la anterior entrega daba la sensación de que estabas jugando con el mismo juego que debutó en 2008, lo mismo sucede con la tercera. *Patapon* es uno de esos juegos que, sinceramente, no necesita continuaciones. Simplemente con una ampliación descargable sería más que suficiente. Y es que prácticamente ***Patapon 3*** no ofrece nada nuevo, solo un modo competitivo en multijugador.

Se mantiene el original y minimalista *look* que el diseñador de vanguardia, Rolito, ideó en su día; así como su jugabilidad, donde básicamente lo que entra en juego es tu sentido del ritmo. Siguiendo el grito de guerra del jefe de la tribu has de tocar el tambor pulsando los botones que se te indiquen. Así, si dice *Pata* has de presionar Cuadrado; *Pon*, Círculo; *Chaka*, Triángulo y *Don*, X. En cada misión deberás estar atento a la música de fondo para pulsar de forma adecuada los botones correspondientes, de este modo lograrás que los *Patapon* ataquen, se levanten o realicen la tarea que les indiques. La única mejora que se aprecia en la jugabilidad es que ahora cada guerrero potencia su rendimiento dependiendo de sus logros en batalla, lo cual te permite formar un ejército cada vez más invencible -a base de combinar atributos en el «caldero»-.

Si el modo cooperativo multijugador añadido en la segunda entrega -y que en esta se ha vuelto a incluir- fue toda una genialidad porque podías jugar junto con otros tres amigos todas las misiones de la historia principal, el competitivo no lo es tanto, ya que simplemente es una especie de Captura la bandera. Eso sí, hasta 8 jugadores podrán participar. En definitiva, para las escasas novedades que hay, hubiese bastado con una simple ampliación. Aunque, por supuesto, sigue resultando ser un juego diferente e ingenioso.

LA ALTERNATIVA

LOCOROCO 2. Otra genial rareza de Sony C.E. Ahora, además, en Platinum.





Cuando el jefe de la tribu grite Pata, pulsa Cuadrado; Pon, Círculo; Chaka, Triángulo y Don, X.

EVALUACIÓN

Apenas se han incluido novedades notables, salvo un modo competitivo para hasta ocho jugadores. Si no tienes los anteriores, este es el Patapon más completo de los tres, pero si los tienes, destina los 30 € a otro juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,5	7,8	8,0	8,8	8,7	8,5

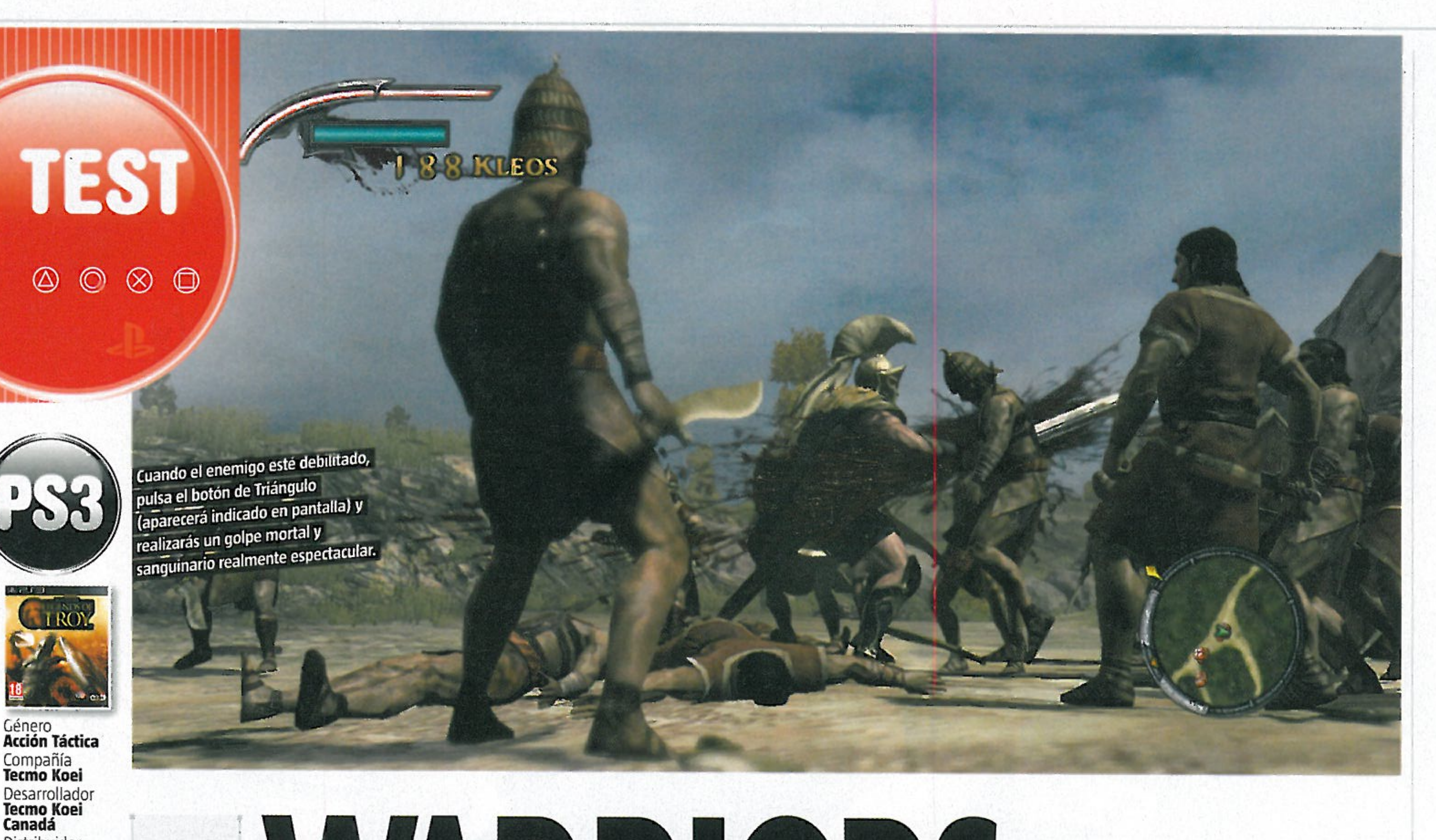
Rolito es un genio artesano de lo minimalista, pero es lo mismo de siempre.

Los desarrolladores se han exprimido poco los sesos para ofrecer cosas nuevas...

El punto fuerte de esta tercera entrega: 8 jugadores en Versus, 4 en Coop.

TEST

PS3



Cuando el enemigo esté debilitado, pulsa el botón de Triángulo (aparecerá indicado en pantalla) y realizarás un golpe mortal y sanguinario realmente espectacular.

Género
Acción Táctica
Compañía
Tecmo Koei
Desarrollador
Tecmo Koei Canadá
Distribuidor
Koch Media
Jugadores
On-line
No
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (2.215 MB)
P.V.P. Recomendado
62,99 €
www.troy-game.com
18

WARRIORS
LEGENDS OF TROY

LA ÉPICA GRECOLATINA A LO DYNASTY WARRIORS

Con una historia menos oriental y más de nuestras tierras, basada en la guerra de Troya, **Tecmo Koei** ha creado el *Dynasty Warriors* occidental. A través de batallas multitudinarias, sanguinarias y realmente intensas, vivirás la historia desde el bando de los troyanos y/o los griegos. Cada guerrero lucha de manera diferente debido al arma que utiliza: con el arco de Paris podrás atacar al enemigo desde lejos, con la espada de Aquiles serás mortal a distancias cortas, con la fuerza de Patroclo aturdirás al enemigo con efectivas embestidas... Pero el modo de realizar los *combos* es el mismo. Y es que las mejoras y movimientos especiales que consigas para un guerrero los podrás también utilizar para los siguientes que vayas controlando. Sin duda, un detalle simpático, pero que a la larga se convierte en un aspecto negativo ya que la jugabilidad se vuelve repetitiva y monótona fase tras fase. Repetitivo, aunque divertido: meterte de llego en el núcleo de un ejército y dar a diestro y siniestro con la espada a todo aquel que se atreva a atacarte, cuando menos es desestresante. Y más cuando llega el momento de realizar el movimiento especial para rematarle; al pulsar el botón de Triángulo tu guerrero acabará con su enemigo de maneral brutal (no es excesivamente *gore*, pero algún chorro de hemoglobina salpicará la pantalla). Los enemigos finales, ya sean humanos o criaturas enviadas por los dioses (cíclopes, grifos...), son los más duros de pelar, aunque no imposibles: en un par de «intentonas» descubrirás sus rutinas de ataque y si utilizas sabiamente la barra de Furia (durante unos instantes dispondrás de una potencia de ataque descomunal con la que podrás devastar el campo de batalla) no habrá *final boss* que se te resista. Estéticamente ***Warriors: Legends Of Troy*** supera a cualquier *Dynasty Warriors* en cuanto a realismo y espectacularidad en los detalles: centenares de enemigos en pantalla, muertos sobre el terreno; la sangre, de color casi negra, salpica la pantalla ensuciándola; el diseño de personajes fiel al que la mitología describe; escenarios relativamente abiertos para ser explorados y cumplir con los objetivos secundarios... Lástima que la jugabilidad sea tan monótona, pues aunque se plantean varios objetivos al comienzo de cada fase, la mayoría de ellos consiste en lo mismo: en llegar a un punto del mapa y acabar con los enemigos que allí se encuentran. Monotonía que se extiende a los retos que se irán desbloqueando según progreses en el modo principal (tanto en la opción Masacre como en Arena), ya que en ellos también tendrás que medir tu fuerza contra los mejores guerreros de Grecia y Troya.

PODRÁS REVIVIR LA GUERRA DE TROYA DESDE LOS DOS BANDOS

LA ALTERNATIVA



DYNASTY WARRIORS 7.
Acción táctica y batallas multitudinarias pero con filosofía y estética nipona.



No solo te enfrentarás a guerreros troyanos y griegos, sino también a criaturas míticas como cíclopes y grifos.



Sabías que...

Es la tercera producción occidental de Tecmo Koei Canadá, tras los dos Warriors Orochi de PSP. Y en Japón se titula Troy Musou.

Al finalizar cada fase deberás derrotar a un enemigo final. Descubre sus rutinas de ataque y embístele con tu espada.



La historia está basada en el poema La Ilíada de Homero y es contada por el narrador a través de secuencias cinemáticas.



Jugarás como troyano, controlando a Paris o Héctor, entre otros, o como griego manejando a los más famosos guerreros como Aquiles.



Al avanzar en el modo Historia, desbloquearás los retos de Arena y Masacre, donde podrás medir tu fuerza contra griegos y troyanos.

EVALUACIÓN



Revivir la guerra de Troya desde ambos bandos es un gran acierto. Los soldados abatidos no desaparecen, permanecen en el campo de batalla.



La mecánica de juego es algo repetitiva, pues apenas hay diferencias jugables entre los personajes y todo se resume en luchar y avanzar.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Diseño de personajes y entornos aceptables. Cantidad ingente de soldados en pantalla y todo se mueve de lujo.	No está doblado al castellano. Efectos de sonido y BSO acordes con una guerra épica.	Apto para todos (hay 3 niveles de dificultad), pero algo repetitiva ya que los combos son iguales en cada personaje.	Aceptable. Fases rejugables para cumplir con los objetivos secundarios. Lástima del multijugador prometido...	La inicial idea de jugar con hasta tres amigos en On-line se ha quedado en el aire...	Ver a tantos soldados en pantalla sin ralentizaciones y desaparición de personajes resulta genial.	Batallas masivas a lo Dynasty Warriors pero totalmente occidentalizado.
8,0	7,8	7,9	8,0	-	8,2	8,0

Por El Conde Nepomuceno







Al final de cada episodio tendremos que vernos las caras contra temibles jefes finales. Entre ellos habrá también algún bijuu, como es el caso del Kyubi o Shukaku.





Género **Beat'em-up**
Compañía **Namco Bandai**
Desarrollador **Premium Agency**
Distribuidor **Namco Bandai**
Jugadores
On-line **No**
Texto-doblaje **Castellano-japonés**
P.V.P. Recomendado **40,95 €**
www.premiumagency.com
12



DEMO JUGABLE En PlayStation Store

NARUTO SHIPPUDEN KIZUNA DRIVE



NINJAS TRABAJANDO EN EQUIPO

Aunque todos lleven el prefijo *Naruto* en su título lo cierto es que en algunos casos poco tienen que ver.

Hasta ahora tres han sido los desarrolladores que se han atrevido a llevar al futuro *hokage* de *Konoha* a **PSP**: **CyberConnect**, con su majestuosa saga *Ultimate Ninja Heroes*, **Racjin** con el muy mejorable *Akatsuki Rising* y por último **Premium Agency**, con este ***Kizuna Drive*** que nos ocupa. Lamentablemente si tenemos que encuadrar este título en alguna de las familias anteriores, más entraría en el club de *Akatsuki Rising* que en la elitista asociación de *Ultimate Ninja Heroes*. Así pues, ya sabes lo que toca; apartado gráfico extraño donde unos correctos modelados campan a través de escenarios de cartón piedra, desarrollo insulso en ciertos momentos y un sistema de combate totalmente falto de ritmo y de precisión a causa de cámaras malvadas, poca variedad de golpes y un control de baja ralea. En fin, que la idea está clara: si *Akatsuki Rising* no te gustó, seguramente tampoco querrás bailar con este.

Ahora bien ¿y si de verdad te gustó? Pues ahora empieza lo bueno porque ***Naruto Shippuden Kizuna Drive*** ha añadido una interesantísima característica que constituye el auténtido aspecto definitorio del juego, y ese no es otro que el Cooperativo. Hasta cuatro amigos pueden juntarse para luchar codo con codo en las misiones que componen los nada menos que 60 capítulos de que consta la Historia. Historia que no está basada en ningún momento del manga sino que propone un argumento propio bastante bien hilvanado. Ese es otro punto a favor para un juego que además posee una de las mejores *intros* de la historia de *Naruto*.

LA ALTERNATIVA



NARUTO S. ULTIMATE N. HEROES 3.
El mejor juego de Naruto para PSP. Lucha de calidad con 51 personajes.

EVALUACIÓN

Poder realizar las misiones junto a tres amigos te hará, como decía Kakashi, valorar el trabajo en equipo. Lo malo es que dicha característica junto con la novedosa Historia, chocan con varios defectos de peso.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	MULTIJUGADOR	TOTAL
7,9	8,0	7,4	8,8	-	8,9	7,9

Control, cámaras y monotonía lastran las buenas intenciones del juego.

Podrás sentirte como el Equipo 7 en una misión junto a tres de tus amigos.



7
www.pegi.info
¿SERÁS CAPAZ DE CREAR UN SUPERHÉROE QUE SALVE A LOS PATAPON?
EL RITMO QUE MÁS TE GUSTA VUELVE EN ABRIL.
La profecía dice: cuando los espíritus malignos conviertan a los Patapon en estatuas de piedra, el destino de la tribu estará en tus manos. Marca el ritmo con los sagrados tambores y libéralos de la maldición. Crea tu propio superhéroe Patapon y lidéralos hacia la salvación.
mypspworld.com
SONY
PATAPON 3
Ahora todas las novedades de PlayStation gratis en tu móvil con la aplicación de PlayStation.
PSP
PlayStation Portable
SONY
make.believe





Tras solventar sus disputas económicas con la WWE, el Último Guerrero engrosó el repertorio de luchadores clásicos de los últimos juegos de THQ. Echábamos de menos su baile de Manitú.





DEMO JUGABLE En PlayStation Store





Prepárate para reencontrarte con los mamarrachos que animaban tus tardes del sábado. Un festival de melenas oxigenadas, camisetas ajustadas y cretinez infinita. Antes, eso se limitaba al Pressing Catch. Ahora lo ves en Gran Hermano.

Género
Lucha
Compañía
THQ
Desarrollador
THQ San Diego
Distribuidor
THQ
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano-inglés
Resolución Máxima
720p
Instalable
Sí (134 MB)
P.V.P. Recomendado
60,99 €
www.wweallstars.com
16

WWE ALL STARS

MALLAS, CEPORROS Y MECÁNICA 100% ARCADE

Tras editar en 2009 el simpático *WWE Legends Of Wrestlemania*, **THQ** sigue alimentando nuestra vena nostálgica con este ***WWE All Stars***. El Último Guerrero, Hulk Hogan, Jake «El Serpiente» Roberts o Roddy Pipper recuperan la juventud perdida a la hora de enfrentarse a estrellas más recientes como The Rock, John Cena y Rey Misterio en este *arcade* de lucha, firmado por **THQ San Diego**, el estudio surgido de las cenizas de **Midway**. El equipo que firmó *TNA Impact!* volvía a rivalizar, ahora dentro del mismo sello, con **Yuke's** (popes del género y responsables de cada entrega anual de *Smackdown Vs. RAW* y *UFC*). Y aunque el juego dista de ser perfecto (se echan en falta más modos de juego y las cargas son un incordio, pese a instalar en el disco duro), su mecánica *arcade* nos hace rememorar las *coin-ops* de **Technos** que inundaban los recreativos españoles a principios de los 90, al calor de aquellas tardes de *Pressing Catch* en *Tele 5*. En contraste a los cada vez más técnicos *UFC* y *Smackdown*, ***WWE All Stars*** se aproxima más a lo que sería un *NBA JAM* en versión lucha libre, con una mecánica tan sencilla como directa, en el que los luchadores ejecutan saltos sobrehumanos y despliegan sus llaves mas emblemáticas con sólo pulsar dos botones del *DualShock*.

Dicha sencillez hace de ***WWE All Stars*** un título especialmente enfocado al multijugador (independientemente del mayor o menor grado de torpeza que tengan tus colegas con el mando). Con cuatro luchadores humanos sobre el *ring*, el cachondeo aumenta exponencialmente. Jugando en solitario contra la máquina, la experiencia no es tan gratificante, ya que el catálogo de golpes es corto y una vez que le tienes cogida la medida al juego, los rivales van cayendo como moscas. Eso sí, aplaudimos la decisión de **THQ San Diego** de prescindir de los QTE, a los que se dió demasiado protagonismo en *Legends Of Wrestlemania*.

Aunque ***WWE All Stars*** sea mejorable en muchos aspectos, proporcionará una buena ración de mamporros festivos y nostalgia a todos aquellos que malgastamos aquellas tardes de sábado con los inolvidables combates narrados por Héctor del Mar.

LA ALTERNATIVA



WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA. 40 estrellas del catch y más modos de juego, aunque con QTE para vagos.

EVALUACIÓN



Directo, divertido... e irresistible al entrar en el ring con amigos. Noble decisión, lo de evitar los QTE y abrazar el arcade de toda la vida.

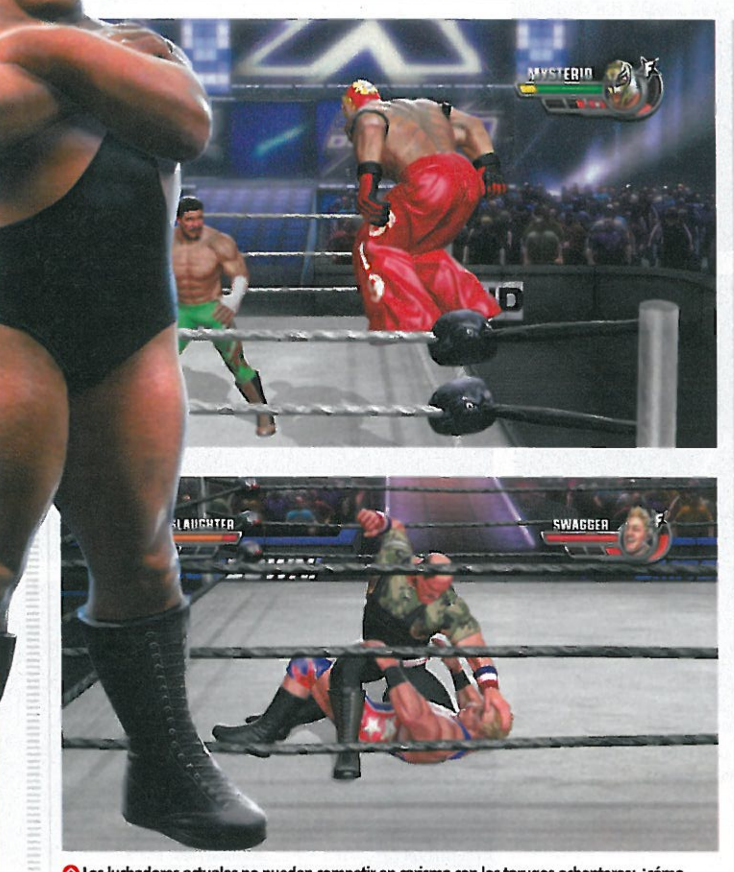


Menos luchadores y modos de juego que en Legends Of Wrestlemania. Jugando en solitario, la mecánica llega a hacerse repetitiva.

GRÁFICOS
Luchadores de look caricaturesco y tamaño descomunal. La animación facial brilla por su ausencia.
8,5

SONIDO
En la línea de otros WWE: comentarios en inglés y temas musicales de cada luchador.
7,9





Los luchadores actuales no pueden competir en carisma con los tarugos ochenteros: ¿cómo comparar al chusquero Sargento Slaughter con alguien tan anodino como Swagger?



A pesar de su gigantesco tamaño, los luchadores se mueven bien por el ring. Esperad a ver a Rey Misterio. El tipo os dejará boquiabiertos con su agilidad.

WWE ALL STARS

TU MAMELUCO DE BOLSILLO









Con cuatro jugadores, la diversión y el cachondeo se disparan. Y más si apuestas por el modo Extreme Rules, que incluye armas como bates de béisbol, maderos... y muletas. Puro Deporte.

Nada más encender la **PSP**, sorprende la gran semejanza que guarda la versión portátil de ***WWE All Stars*** respecto a su hermana de **PS3**. Despliega las mismas opciones de juego (con la salvedad de un modo *ad hoc*) así como los 30 luchadores de marras, de un tamaño gigantesco para tratarse de una portátil. El precio a pagar por semejante derroche gráfico es un cierto caos cuando coinciden cuatro luchadores sobre el *ring* y algunos problemas con el sistema de detección (en más de una ocasión te comerás una patada a pesar de estar alejado de tu rival). Con este UMD disfrutarás de la misma mecánica *arcade* que en **PS3**, con la salvedad de que será necesario pulsar dos botones a la vez (por ejemplo L y Círculo) para realizar determinadas acciones que sólo requerían un botón en **PS3**. Cuidado hasta el mínimo detalle (hasta incluye las intros del modo *Path Of Champions*), ***WWE All Stars*** sólo tiene un gran defecto, compartido con su hermana de **PS3**: jugando contra la máquina se hace monótono. Más te vale ir convenciendo a un colega para que se lo compre también.

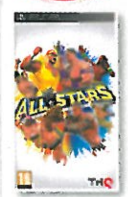


LA ALTERNATIVA

SMACK. VS RAW 2011.
Otra ración portátil de armarios roperos con tanga.



Género **Lucha**
Compañía **THQ**
Desarrollador **THQ S.D.**
Distribuidor **THQ**
Jugadores



On-line **Sí**
Texto-doblaje **Cast.-inglés**
Grabar Partida **80 KB**
P.V.P. Recomendado **34,95 €**
www.wweallstars.com



JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Sencillo y directo, como las recreativas de catch con las que nos pulimos la paga a principios de los 90.	Pocos modos de juego, en comparación a otros WWE. El multijugador acaba salvando la fiesta.	Descarga de contenidos (se ha anunciado ya a Ted DiBiase) y peleas On-line hasta para cuatro jugadores.	Pese a instalar en disco duro, las cargas desde el BD acabarán por ponerte de los nervios.	Otro festín para nostálgicos. Pocos modos de juego pero tiene una mecánica arcade irresistible.
8,0	8,0	8,5	7,0	8,4

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	MULTIJUGADOR	DURACIÓN	TOTAL
Luchadores gigantescos, aunque el sistema de detección falla en bastantes ocasiones.	Comentarios en inglés, la tonadilla de cada luchador, y el sonido de las tollinas.	Puro arcade, aunque la versión PSP exige combinar ciertos botones para algunas acciones.	Si logras reclutar a unos amigos, te lo pasarás en grande durante semanas. Si juegas solo te aburrirás tarde o temprano.	No ofrece muchos modos de juego en comparación con los Smackdown Vs. Raw.	Un arcade simpático y directo para fans del catch, especialmente aquellos que rondan los 40.
8,3	7,9	8,0	8,0	7,0	8,5







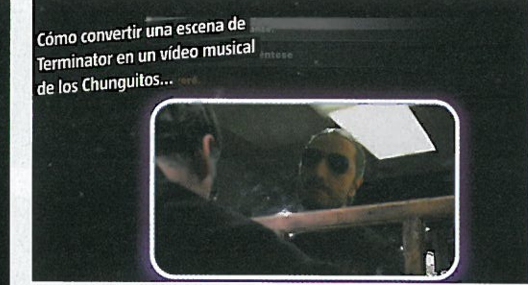






Género
Dramaturgia amateur
Compañía
Yoostar Ent.
Desarrollador
Blitz Games
Distribuidor
Namco Bandai
Jugadores
On-line
Sí
Texto-doblaje
Castellano
Resolución Máxima
720p
Instalable
No
P.V.P. Rec.
50,99 €
ys2.yoostar.com
12

Koldo, nuestro gallardo director de arte, siempre soñó con protagonizar un episodio de Star Trek. Con lo que no contaba era con las tiernas miradas del Sr. Spock. Se fugaron juntos y ahora regentan una tienda de antigüedades en Vulcano.





Las tropas de Jerjes se lo pensarán dos veces antes de volver a amenazar la seguridad de Esparta. Menuda es Anna y su bate.

YOOSTAR 2 IN THE MOVIES

PROFANA TUS PELÍCULAS FAVORITAS

La oferta que hace ***Yoostar 2*** no puede ser más tentadora: convertirnos en protagonistas de algunas de las escenas más inolvidables de la historia del cine. A través de la cámara *PS Eye*, y tras eliminar digitalmente a los actores (como en aquellos célebres minijuegos en Excel que se prodigaron por la red hace unos años), ***Yoostar 2*** permite compartir plano con el Sr. Miyagi, encarnar a *Terminator* o suplantar al mismísimo Bogart en *Casablanca*. Tal y como imaginas, el cachondeo está garantizado, sobre todo si reúnes a unos cuantos amigos alrededor del televisor. Podrás elegir entre 80 escenas de clásicos del calibre de *Frankenstein*, *El Mago de Oz*, *El Padrino*, *Grease*, *Rocky* o *Resacón en Las Vegas*. Y también infiltrarte en algunas series como *Mad Men* o *Star Trek*. Si eliges recitar el diálogo original, el juego puntuará tu actuación, aunque a la hora de divertirse con amigos es más recomendable la opción de improvisar. Podrás grabar las escenas e incluso subirlas a Facebook, si careces de vergüenza.

Hasta aquí, todo perfecto. Pero como sucede con *Kung Fu Live*, los problemas llegan con la detección de la cámara. En la gran mayoría de los casos, y a menos de que la iluminación de tu salón sea la adecuada, la digitalización de tu silueta no será perfecta, y verás cómo partes de tu cuerpo desaparecen de la pantalla. Aunque eso no afecta demasiado a la mecánica del juego y a las risas que provocará el verte convertido en un *Blues Brother* o tus mediocres intentos por emular al Íñigo Montoya de *La Princesa Prometida*.

Yoostar 2 es ideal para animar un fiestorro, pero la cifra de 80 escenas se acaba quedando corta si quieres extender la diversión mas allá de una noche. También tienes la posibilidad de adquirir más escenas, a través de la *Store*, pero los precios son algo abusivos: cada escena extra cuesta 1,75€ y los *packs* de cinco escenas, 5,49€. Como para pensárselo.

LA ALTERNATIVA



KUNG FU LIVE. Otra buena idea, lastrada por los problemas para digitalizar tus movimientos con la cámara.

EVALUACIÓN

Si vas a jugar solo, no te merecerá la pena (la cifra de 80 escenas se queda corta), pero si quieres animar una fiesta mas allá del típico SingStar, Yoostar 2 puede ser una buena, y cachonda, alternativa.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
7,3	7,5	7,8	7,0	8,0	6,0	7,5

La idea de meterte en las pelis es excelente, pero la captura de tu silueta no lo es tanto.

Solo es un rollo, pero con amigos las carcajadas pueden durar hasta el amanecer.

Si tienes narices, sube a Facebook tus actuaciones. Te convertirás en una leyenda.





3,323,84
NIVELES Y SUMANDO*
7
www.pegi.info
LittleBIG Planet 2
EL MUNDO ENTERO ESTÁ CREANDO JUEGOS PARA TI.
Rio Carnival Dance-Off
creado por Wexfordian
Rogue Panda Rescue
creado por Jackofcourse
La rebelión de las fallas
creado por Vdoble23
AHORA POR SÓLO
39.99* €
PVP. ESTIMADO
Ahora todas las novedades de PlayStation gratis en tu móvil con la aplicación de PlayStation
BREAKING NEWS
VIVE MILLONES DE AVENTURAS EN LAS QUE DISFRUTARÁS DE INFINITOS JUEGOS DE PLATAFORMAS, CARRERAS, PUZZLES Y MUCHOS MÁS. CON LITTLE BIG PLANET 2
DESCUBRIRÁS QUE EL MUNDO ESTÁ LLENO DE COSAS QUE INSPIRAN NUEVOS JUEGOS.
¿QUÉ TE INSPIRARÁ A TI PARA CREAR EL TUYO?
EL JUEGO ES SÓLO EL PRINCIPIO
LITTLEBIGPLANET.COM
PS3
PlayStation 3
SONY
make.believe



L.A. NOIRE

Rockstar y el creador de The Getaway nos trasladan a la próspera y violenta Los Ángeles de 1947



Cole Phelps se dirige a una nueva escena del crimen. Quítate de encima a los mirones y escucha atentamente los datos que te aportará el forense.





APLICANDO EL TERCER GRADO.

Por muchas pistas que recopiles, no tendrás nada hasta que interrogues a testigos y sospechosos. Y más te vale fijarte en cada gesto facial, porque muchos de ellos te ocultarán datos importantes para resolver cada caso.



Algunos sospechosos no dudarán en huir de ti: será el momento de correr detrás de ellos o tirar, directamente, del arma reglamentaria.



EL JUEGO RECREA UNO DE LOS CRÍMENES MÁS FAMOSOS DE LA CRÓNICA NEGRA DE EE.UU.: EL ASESINATO DE LA DALIA NEGRA

PARA ESTÓMAGOS FUERTES

Nadie dijo que trabajar en Homicidios fuera bonito. Inspecciona a fondo cada cadáver y hallarás las pistas claves para detener a su asesino.

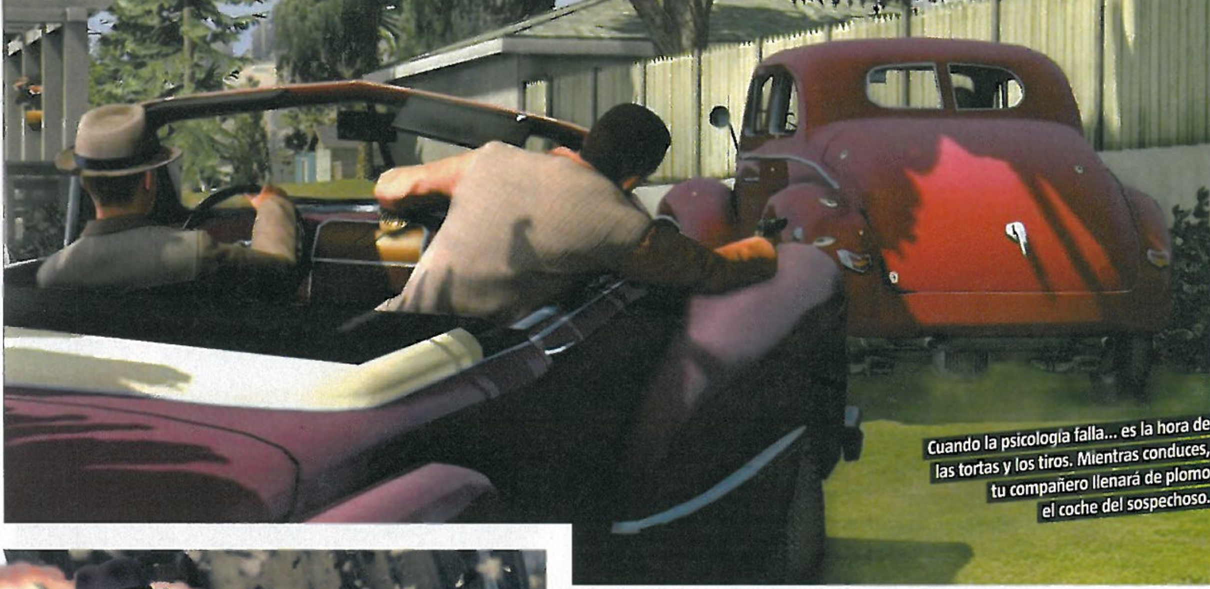




No malgastaremos espacio narrando las carambolas que han llevado a ***L.A. Noire*** de nacer bajo el paraguas de **Sony América** para acabar en brazos de **Rockstar**. Ni hablaremos de la millonada que los creadores de *GTA* llevan invertidos en este título. Baste decir que ***L.A. Noire*** justifica en pantalla cada céntimo gastado. Liderados por Brendan McNamara (director y guionista de *The Getaway*), los australianos **Team Bondi** recrean a todo detalle el Los Ángeles de 1947, para narrarnos el día a día de Cole Phelps, un policía con el rostro y la voz de Aaron Staton (*Mad Men*). Junto a él seremos testigos directos del *boom* de criminalidad que experimentó la metrópoli californiana, en plena explosión demográfica y económica tras el fin de la Segunda Guerra Mundial.

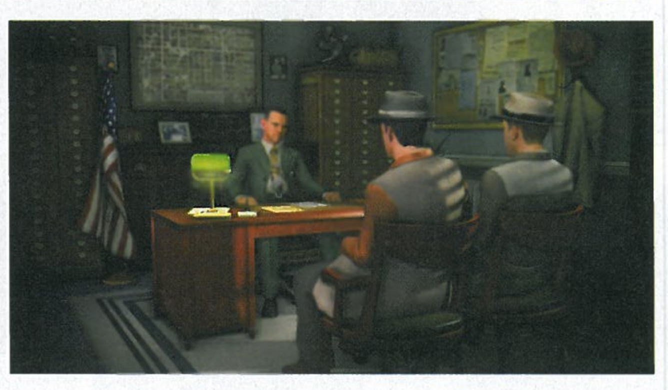
El inmenso trabajo de documentación realizado (que incluye cientos de fotografías forenses y un profundo estudio de los informes policiales de la época) queda plasmado en los sucesivos casos criminales que investigaremos, y que enlazan directamente con uno de los sucesos más famosos de la crónica negra americana: el asesinato de Elizabeth Short, la Dalia Negra. Este caso será el detonante de una oleada de asesinatos de mujeres. ¿Obra del mismo autor o de un imitador? En la piel de Phelps deberemos averiguarlo, buscando pistas en cada escenario del crimen, examinando los cadáveres e interrogando a testigos y sospechosos. Y ahí entra en escena el mayor prodigio técnico de ***L.A. Noire***: el *Motion Scan*. **Rockstar** y **Team Bondi** han ido mas allá del típico *motion capture* facial, para digitalizar a través de un anillo »





Cuando la psicología falla... es la hora de las tortas y los tiros. Mientras conduces, tu compañero llenará de plomo el coche del sospechoso.





DE PISTA EN PISTA. Estudia con detenimiento cada escenario del crimen. Inspecciona el cadáver y el terreno, recoge pruebas y apúntalo todo en tu libro de notas (te servirá posteriormente para elaborar las preguntas de los interrogatorios). Dos notas musicales, y la vibración del *DualShock*, te pondrán en el buen camino a la hora de investigar a fondo determinadas pistas (tanto si son objetos como cadáveres).



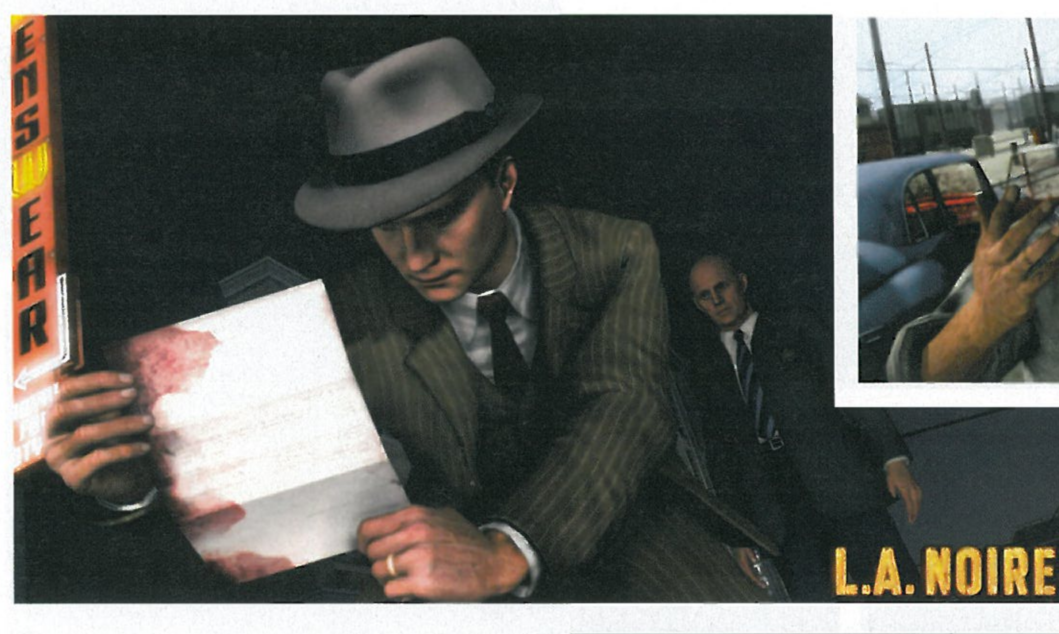




» de cámaras cada mínimo gesto de la actuación de los más de 400 actores que han trabajado en el juego. Esto tendrá un papel decisivo en la mecánica de ***L.A. Noire***, ya que tendremos que fijarnos en los gestos, los tics faciales, de cada persona que interrogemos, para descubrir si nos mienten o nos ocultan algo. Tu habilidad como detective marcará la longitud de cada caso. Habrá jugadores que solventarán cada caso a la velocidad del rayo, mientras que otros tendrán que estudiar a fondo las pruebas y los sospechosos, peregrinando del escenario del crimen a otros puntos de la ciudad.

Pero tranquilo, que no tendrás que recorrer Los Ángeles en solitario. Ya sea en los primeros compases del juego (cuando Cole es un simple patrullero) como en su salto al departamento de homicidios, el protagonista de ***L.A. Noire*** es acompañado de un compañero que no solo le dará pistas sobre cómo actuar en el escenario del crimen, sino que además nos servirá de chófer, si nos aburrimos de conducir modelos reales de coches de la época (*Ford*, *Chevrolet*...).

Aunque solo hemos podido investigar un par de casos, tenemos el pálpito de que ***L.A. Noire*** va a ser muy, muy grande, y que hará por el cine y la novela negra lo mismo que hizo *Red Dead Redemption* por el *Western*: un cariñoso homenaje, envuelto por una impresionante calidad gráfica y una mecánica irresistible. Solo le pedimos a **Rockstar** una cosa: que la promesa de ofrecer nuevos casos descargables, vía *PSN*, no se limite a solo este año. Si recibe el apoyo que merece, tanto por parte del desarrollador como por los jugadores, ***L.A. Noire*** puede convertirse en una experiencia para disfrutar durante años. ○





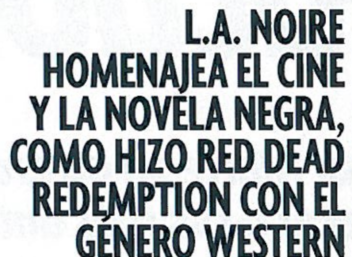
El modelado y animación faciales de L.A. Noire superan con creces todo lo visto hasta la fecha en consola o PC. Y tendrá un papel determinante en la mecánica de esta aventura.

La recreación de Los Ángeles es sencillamente impresionante, superando con creces lo visto en otros juegos, como Mafia II e incluso GTA IV.

ESTA GENTE ME SUENA

De entre los 400 actores que han participado en el juego, reconocerás unos cuantos rostros: Brian Krause (Embrujadas), John Noble (Fringe) o Myra Turley (Mad Men).

















L.A. NOIRE HOMENAJEA EL CINE Y LA NOVELA NEGRA, COMO HIZO RED DEAD REDEMPTION CON EL GÉNERO WESTERN





Claves

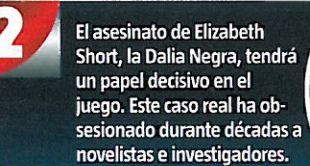


1 La tecnología Motion Scan logra recrear en la pantalla cada mínimo registro de la actuación de los más de 400 actores reclutados para el desarrollo del juego.





2 El asesinato de Elizabeth Short, la Dalia Negra, tendrá un papel decisivo en el juego. Este caso real ha obsesionado durante décadas a novelistas e investigadores.



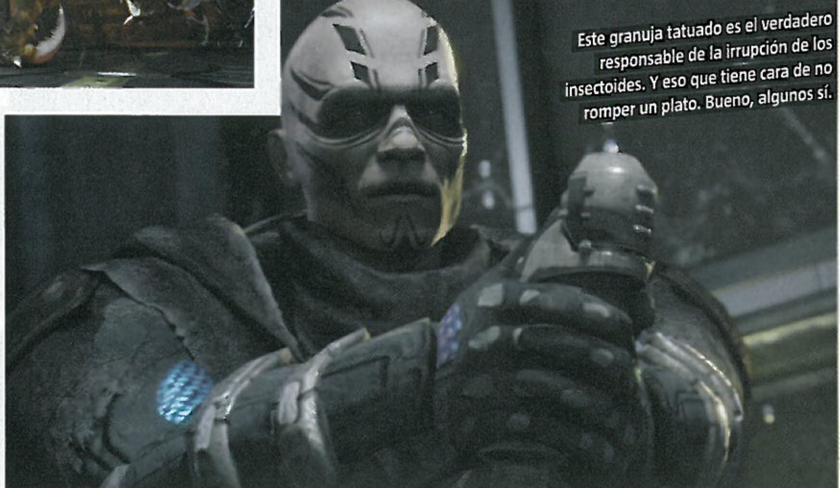












Este granuja tatuado es el verdadero responsable de la irrupción de los insectoides. Y eso que tiene cara de no romper un plato. Bueno, algunos sí.

PS3

Red Faction Armageddon

PRIMERA IMPRESIÓN

Por si colonizar Marte ya no era suficientemente duro, espera a conocer a sus más antiguos inquilinos...



NEMESIS
No es un shooter muy original, pero tronchar insectos con la maza es una experiencia tan adictiva como relajante.



★★★★☆

Compañía
THQ
Programador
Volition
Género
Shooter



Los colonizadores del planeta rojo no ganan para sustos. Tras hacer de Marte un campo de batalla, una y otra vez, en los anteriores *Red Faction*, en ***Armageddon*** serán testigos de cómo un Mal que latía desde hacía eones en lo más profundo del planeta es liberado, desencadenando la muerte y la destrucción entre los aterrados colonos.

Y el causante del embrollo no es otro que Darius Mason, nieto de Alec (el héroe de *Red Faction Guerrilla*). Eso sí, ha jurado poner remedio a su torpeza, utilizando las herramientas que tiene a su disposición.

El nuevo *shooter* de **THQ** y **Volition** explota a conciencia la tecnología *Geo-Mod 2.0*, otorgándonos la libertad de destruir (o volver a construir) casi todo lo que vemos en pantalla. Dejando al margen las típicas ametralladoras, pistolas y escopetas (destinadas a acabar con los feroces insectoides que surgen de las tripas de Marte), las estrellas del juego son las armas de demolición: ya sea mediante el uso de lanzacohetes o tirando directamente de ese martillo pesado, que tan buen sabor de boca nos dejó en *Red Faction Guerilla*. Aunque nuestra favorita es la nueva pistola magnética, un ingenio que te permite arrancar cualquier elemento del escenario y lanzarlo contra otro punto de la pantalla. Con ella en nuestras manos, las posibilidades de destrucción son infinitas.

Red Faction Armageddon presenta un desarrollo algo más encorsetado que *Guerrilla*, dado que en esta ocasión tendremos que combatir entre los túneles de Marte pero a cambio el título gana en ambientación. El juego recuerda a *Doom*, y no sólo por su trama. Esos pasillos mal iluminados, ese grito que anticipa el encuentro con una cuadrilla de insectoides, esa sensación de claustrofobia... aunque nada mejor para quitarse encima la tontería que atacar a los bichos a la usanza de la abuela, solo que sustituyendo la zapatilla por un mazo.

Pero claro, no todo consistirá en demoler. Con el botón L2 podremos regenerar todas las construcciones, lo que será bastante útil para levantar barreras entre Darius y sus enemigos. A los pocos minutos de jugar con ***Red Faction Armageddon***, caerás en la cuenta de que más que un *shooter* en tercera persona, el juego de **Volition** parece un cuarto de juegos en el que tenemos carta blanca para destruirlo todo a nuestro antojo. El sueño de cualquier niño.

Al margen del modo Campaña, esta *beta* nos ha dejado experimentar con otros dos modos de juego. Epidemia recuerda al clásico modo Horda de los *Gears Of War*: consiste en resistir (ya sea en solitario o junto a otros tres jugadores vía On-line o LAN) la inagotable embestida de los insectoides. El otro modo, Ruina, es mucho más divertido. Consiste simplemente en obtener puntos destruyendo los escenarios de la forma más creativa y rápida posible. Parece una chorrada, pero nos ha tenido hipnotizados toda una mañana.

A medida que van sucediéndose las fases, los seres que pueblan el corazón de Marte van ganando en tamaño y exuberancia. Este en realidad nos está invitando a tomar unas cañas en su idioma, pero no lograremos entenderle. Es lo que se denomina una contrariedad cultural.







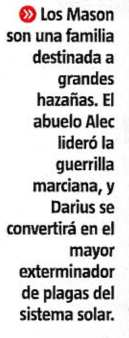
ARMAS DE DESTRUCCIÓN MASIVA.

Gracias a la tecnología *Geo-Mod 2.0*, podrás tirar abajo todas las estructuras que tu vista alcance, de la manera más cazurra que puedas imaginar. Destruye Marte hasta los cimientos.





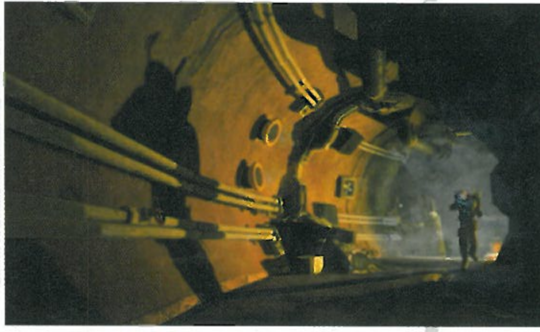
PREPÁRATE PARA TIRAR ABAJO TODAS LAS ESTRUCTURAS QUE ALCANCE TU VISTA



Los Mason son una familia destinada a grandes hazañas. El abuelo Alec lideró la guerrilla marciana, y Darius se convertirá en el mayor exterminador de plagas del sistema solar.









Claves



1 En Red Faction Armageddon no existe la opción de cubrirse de las balas enemigas: todas las estructuras se vienen abajo como castillos de naipes.







2 El protagonista del juego no es otro que Darius, el nieto de Alec Mason, héroe de Red Faction Guerrilla. Lo de liarse a tiros le viene de familia.





PRIMERA IMPRESIÓN



ALTER EGO
Por fin podremos disfrutar de un «sucesor espiritual» de la saga Diablo en PlayStation 3 como se merece.

Épico
★★★★★

Compañía
Square Enix
Programador
Obsidian Entertainment
Género
RPG de Acción





Los entornos interiores como cuevas o mazmorras se turnarán con bellos parajes exteriores naturales.

Dungeon Siege III

Al fin volveremos a disfrutar de una nueva colección de objetos con divertidas descripciones...

Para los que no sepan a qué se debe este titular, nos remontaremos a la época dorada de **PlayStation 2**, cuando una saga (o sub-saga, ya que estaba basada en otra anterior para PC) llegó a esta consola. Se trataba de *Baldur's Gate*, un RPG occidental (algo no muy habitual por aquella época) de acción que seguía la base jugable de la mítica serie *Diablo*, pero adaptando su control al mando de la consola. Pues bien, uno de los rasgos más distintivos de aquella saga, *Baldur's Gate: Dark Alliance,* (que tuvo cuatro capítulos en total para **PS2**, si contamos los dos *Champions Of Norrath*) era la denominación tan particular que se daba a los objetos que el personaje iba encontrando en su aventura. Nombres como «Espada trapera de la libertad» o «Escudo oxidado ponzoñoso» son solo algunos ejemplos. Pues bien, en este ***Dungeon Siege III*** hemos vuelto a toparnos con *items* bautizados de forma similar, algo que hará esbozar una sonrisa a los fans del género.

Quién iba a imaginar hace unos años que **Square Enix**, adalid de los «rolazos» japoneses por turnos iba a acabar produciendo la tercera entrega de la saga *Dungeon Siege*, que siempre ha sido un exponente perfecto del estilo de rol que realizan los estudios occidentales: acción directa, control *arcade*, énfasis en la progresión de los personajes, menos presencia de secuencias de la trama y un desarrollo mucho más libre, y a menudo rejugable más de una vez.

El juego de **Obsidian** da comienzo con una gran tragedia que podremos vivir a través de los ojos de uno de los cuatro protagonistas a elegir, cada uno de ellos con nombres y apellidos, y por lo tanto con una trama distinta. Como no podía ser de otra manera, una ambientación típica de los clásicos de espada y brujería impregnará su desarrollo, con visitas a bellos bosques, pueblos, montañas, castillos... Todo ello bajo una vista cenital que cuenta con un *zoom* para los que prefieran un acercamiento mayor a la acción. *Combos*, poderes especiales, bloqueos y evasiones forman parte de un catálogo de movimientos que tiene mucho más que ver con un título de acción que con un RPG, y es que los programadores han decidido que la habilidad con el mando también cuente a la hora de progresar.

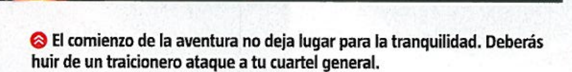
Pero que no tiemblen los fanáticos de los juegos de rol porque los apartados clásicos siguen teniendo un peso específico: con los puntos de experiencia obtenidos al acabar con los enemigos y al completar las misiones (algunas obligatorias, otras secundarias) ganaremos niveles, ganaremos también puntos con los que aprender nuevas habilidades y potenciar las que ya tenemos, y nuestro inventario estará lleno de armas y protecciones de todo tipo, con las que podremos equiparnos en cualquier momento o ceder a uno de nuestros compañeros.



Cuando lleguemos a una población envainaremos nuestra espada y nos dedicaremos a relacionarnos.

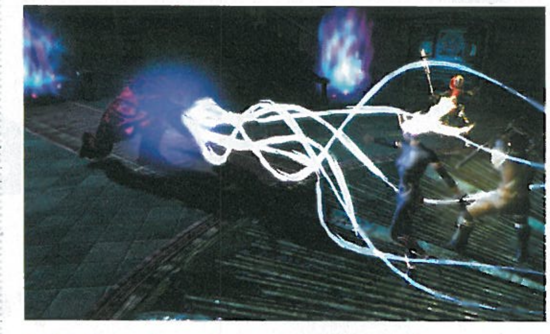


Según el personaje elegido la historia avanzará desde un distinto punto de vista.



El comienzo de la aventura no deja lugar para la tranquilidad. Deberás huir de un traicionero ataque a tu cuartel general.





A DOBLES.

Durante muchos momentos de la aventura tendrás a un aliado combatiendo contigo. Ese compañero podrá ser un amigo durante toda la partida, si te decides por la modalidad multijugador. Tanto en la misma consola como a través de la red, esta modalidad clásica ya aparecía en las anteriores entregas y permite compartir los objetos que encontréis.





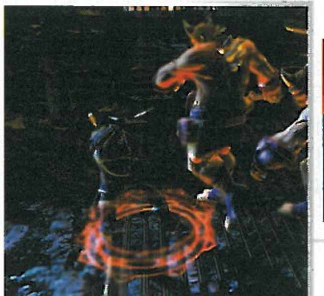
LA SAGA DUNGEON SIEGE.

El primer *Dungeon Siege*, creado por el estudio **Gas Powered Games** (al frente el reconocido Chris Taylor) fue lanzado en 2002 para PC. Tras una expansión, en 2005 llegaría su secuela con su correspondiente capítulo adicional, *Broken World*. Un año más tarde **Take Two** se hizo con los derechos y publicó *DS: Throne Of Agony* en **PSP**. Incluso ha llegado a estrenarse una película basada en la saga, dirigida por el infame Uwe Boll.

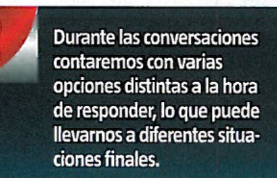


Claves

1 Los programadores han querido que la habilidad a la hora de efectuar combos y de esquivar ataques enemigos sea más importante que en otros RPG.







2 Durante las conversaciones contaremos con varias opciones distintas a la hora de responder, lo que puede llevarnos a diferentes situaciones finales.







PRIMERA IMPRESIÓN



DAWEI
La violencia de los combates de los MMA en un título al alcance de todos y con un amplio abanico de posibilidades en su juego.

Supremacía
★★★★☆

Compañía
505 Games
Programador
Kung Fu Factory
Género
Lucha



El alto grado de detalle de los luchadores nos permitirá vivir los combates como nunca antes.

Supremacy MMA

La realidad y crudeza del mundo de la lucha en un título repleto de sangre, sudor y espectáculo a partes iguales.

Un nuevo peso pesado en la lucha por el trono en las *Mixed Martial Arts* está por llegar, y lo hace con el talento inconfundible de **Kung Fu Factory**. El equipo norteamericano es la principal referencia en juegos de lucha con trabajos en la serie *UFC* o en la emblemática *Mortal Kombat*, y para ello **505 Games** les ha confiado el desarrollo de ***Supremacy MMA***, una nueva visión tan realista como cruel y sumamente divertida de este deporte. Tras el seguimiento que hemos hecho al juego solo nos quedaba conocer en persona a sus responsables y poder jugar propiamente al videojuego.

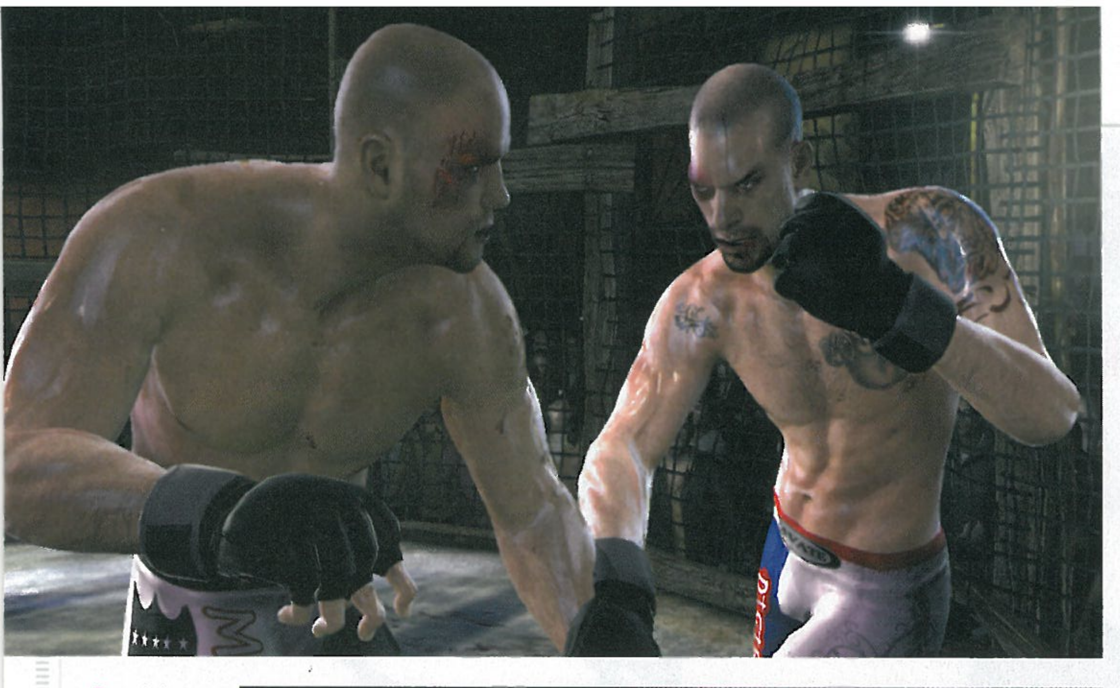
Lo primero que llama la atención es que no estamos ante un juego de lucha más, sino ante un producto que hereda la jugabilidad de otros títulos como *Street Fighter* o *Tekken*, pero combinándola con toda la espectacularidad y crudeza de este deporte. Cada uno de los luchadores presentes tiene una serie de rasgos diferenciadores que hacen que cada combate sea distinto. Así, habrá luchadores muy ágiles, rápidos y con gran velocidad de movimiento, junto a otros más lentos pero con una mayor resistencia y contundencia en sus golpes. A pesar del toque *arcade* que salpica la jugabilidad del título, la simulación es protagonista en la enorme cantidad y fidelidad de los golpes. Además de saber protegernos de los golpes del oponente, hacer fintas o dar los golpes pertinentes, la clave de los combates serán los agarres y las llaves de sumisión. Si logramos llevar al contrario al suelo, debemos sacar partido de ambos *sticks* del mando para ganar posición y ejercer golpes limpios o realizar una llave, teniendo que mover rápidamente el *stick* derecho del mando.

Pero en ***Supremacy MMA*** no se trata solo de pelear, sino de construir un camino. Para ello cada uno de los luchadores vendrá arropado por una vida personal que será explotada en el modo Historia del juego, dando un sentido a lo combates que disputemos. Con esto sus desarrolladores quieren dar cierta profundidad a lo que viene siendo habitual en los juegos de lucha. Junto a los combates rápidos y el modo Historia, tendremos torneos, los pertinentes entrenamientos y hasta un modo On-line. Asimismo podremos hacer crecer a los luchadores mediante un sistema de progresión apoyado en puntos de experiencia, que nos va a permitir ganar nuevos golpes y desbloquear habilidades.

El uso del motor del juego nos ha convencido sobre todo en el contacto de los luchadores y en la recreación de los golpes, algo que acompaña la flexibilidad de los enfrentamientos. Las voces vendrán en el idioma natal de los luchadores, con subtítulos en castellano. El 16 de junio será el momento de saltar al *ring* para vivir una nueva experiencia en este particular deporte.

Felice Herrig
Natural de Chicago y con 26 años domina los estilos Muay Thai y Kickboxing con gran naturalidad.





ENTREVISTA CON...



RICCI RUKAVINA
CEO Kung Fu Factory

Los MMA son un género reciente en videojuegos, pero ya hay varias series establecidas, ¿Qué cosas distintas puede ofrecer *Supremacy MMA* respecto a la competencia?
Todo es diferente. Otros juegos son lentos o demasiado rápidos e incluso complicados. Hemos decidido tomar otra dirección, con estilos de lucha originales. Aquí puedes romper brazos y piernas, dando una visión realista. Hay bastante de simulación pero con un control asequible. Queríamos hacer algo diferente, también en los luchadores. Queremos que la gente pase un buen rato, sea amante de los juegos de lucha o no.

¿Cuál ha sido el mayor reto al que os habéis enfrentado al llevar a cabo el desarrollo?
Hay cerca de 5.000 animaciones en el juego, por lo que hacer que todas luzcan espectaculares ha sido un gran desafío. Tenemos en el equipo a gente con un talento increíble, así que quisimos que la calidad de las animaciones en los combates brutales fuera impactante. Fue un desafío hacer que dicha violencia se sienta realista y realmente brutal.

¿Qué opinas de la NGP? ¿Es posible ver un Supremacy MMA en dicha portátil?
No te diré ni sí ni no (risas). Somos uno de los quince desarrolladores norteamericanos que hemos anunciado apoyo a la NGP. Es una increíble pieza de hardware.

Con luchadores similares el combate se decidirá por estrategia y no por contundencia.

Con algunos adversarios es mejor no llegar al suelo, o tendremos las de perder.



Michelle G., a sus 29 años y natural de Las Vegas le encanta el estilo Muay Thai y también jugar a PlayStation 3.



1 Al término del combate habrá una finalización brutal. Podemos ver desde luxaciones, hasta roturas de nariz o golpes sin pausa hacia la cara.



2 Es habitual que la sangre salga del cuerpo del contrario con los golpes. Es parte de esa cruda realidad de la que hemos hablado. Cuerpos y escenario se teñirán de rojo.



FOTOGRAFÍA: SARA CERRADA







PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Muy mal lo tenía que hacer Feelplus para desperdiciar un material original tan bueno. Y encima sin censura. ¿Para qué pedir más?

Übercafre
★★★★

Compañía
Konami
Programador
Feelplus
Género
Beat'em-up



No More Heroes
Heroes' Paradise

Konami lleva a PlayStation 3 una de las más gloriosas extravagancias de Suda51, con PS Move... y sin censura.

Aunque el propio Goichi Suda no ha tenido nada que ver con este *remake* (bastante ocupado está con esa joya llamada *Shadows Of The Damned*), la aparición en Europa de ***Heroes' Paradise*** supone una gran noticia por multitud de motivos. El más evidente, que va a permitir disfrutar de las surrealistas aventuras de Travis Touchdown a todos aquellos que no pudieron disfrutar del original de Wii. Ahora podrán desquitarse a gusto, *DualShock* o *PS Move* en mano, y con la ventaja añadida de disfrutar de ***No More Heroes*** sin la censura que masacró la versión Wii en Europa.

Pocos apostaban porque este *remake* saliera de Japón pero aquí está. Tenemos en nuestras manos la *beta* de *preview* y, aunque sea mejorable a nivel técnico, ***Heroes' Paradise*** es una *delicatessen* repleta de referencias al cine *trash*, la cultura *otaku* y los videojuegos de 8 *bits*. ¿Cómo catalogar un juego en el que el protagonista, Travis, decide convertirse en el mejor asesino de *Santa Destroy* tras conseguir un sable láser en una puja de eBay? Por delante tiene una lista de diez asesinos y una tarea: ir liquidándolos uno a uno, con la esperanza de llevarse al huerto a la zorresca (por taimada y por lo otro) Sylvia Christel. Recorre *Santa Destroy* en tu descomunal moto, realiza trabajos de chichinabo para ganar dinero, compra ropa nueva y mejoras para el sable, deja que un borracho y un lascivo monitor de gimnasio te enseñen movimientos nuevos y prepárate para laminar a los sucesivos asesinos y a sus matones.

Las constantes cargas desde el BD (y eso que instala en el disco duro) y el penoso control de la moto de Travis son capaces de acabar con la paciencia del jugador más zen, pero al otro lado de la balanza encontramos momentos de una genialidad sublime como, por ejemplo, el encuentro con el Dr. Peace, un pistolero clavadito al Charles Bronson de los anuncios de la colonia *Mandom* (buscad en *Youtube* y flipareis). Cachondeo y violencia extrema en grandes cantidades son los grandes alicientes de esta chifladura, que si bien es bastante divertida con el *DualShock* en la mano, es con el *PS Move* cuando más se aproxima a la experiencia de juego original que diseñó *Suda51*. Aunque los sablazos se propinan únicamente pulsando el botón principal de *Move*, sí tendrás ocasión de menearlo de un lado a otro para ejecutar los golpes finales y las llaves de *catch*, la otra gran afición de Travis.

El carisma de su protagonista, y el desbordante y cafre sentido del humor de ***NMH: Heroes' Paradise*** logran que incluso pasemos por alto sus evidentes carencias técnicas. A esta conversión le hace falta un hervor, y de los buenos, pero confiaremos en que la versión final pula el renqueante entorno gráfico. Aunque a más de uno eso le importará un comino, con tal de desbloquear el modo *Very Sweet* para ver a la señorita Chrystel con aún menos ropa... si eso es posible.





LA CENSURA... QUE SE LA COMAN OTROS.

Adiós a los chorretones de píxeles negros que ensuciaban el *No More Heroes* de la Wii europea. En este *remake* podrás regodearte con cascadas de sangre, decapitaciones, miembros cercenados y tíos cortados por la mitad como si fueran vacas en un matadero. La violencia elevada a un extremo de pura comedia.



En el motel podrás cambiarte de ropa, plantar un pino en el WC (para grabar partida) o jugar con tu gata.

El cachondo de Suda51 no dudó en bautizar a la femme fatale de No More Heroes como Sylvia Christel, en homenaje a la actriz de Emmanuelle.





Recorre Santa Destroy, de una punta a otra, a lomos de la espectacular, aunque incontrolable, motarra de Travis.



COMPATIBLE CON PlayStation Move

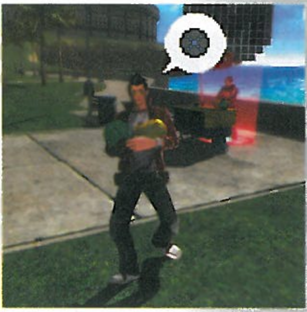
HAZ LA EXPERIENCIA AÚN MÁS AUTÉNTICA.

Aunque el control con *DualShock* nos parece más preciso, el juego con *PS Move* se asemeja más al control de la versión original de Wii.

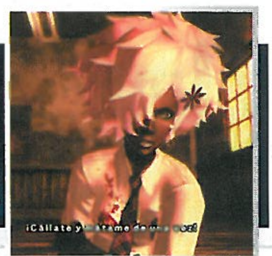


Claves

1 Antes de enfrentarte a cada asesino tendrás que reunir el dinero de la cuota haciendo todo tipo de trabajos: desde poner gasolina a recoger melones.



2 Death Metal, Dr. Peace, Shinobu (en la imagen), Destroyman, Holly Summers... los 10 asesinos de la lista son las auténticas estrellas de No More Heroes.











Los rivales son agresivos pero también bastante deportivos. Una vez que les tienes tomada la posición no hacen demasiadas salvajadas.



PRIMERA IMPRESIÓN



DE LÚCAR
Más jugable, más intenso, más competitivo... y mucho mejor que su antecesor en todos los apartados.

Realista

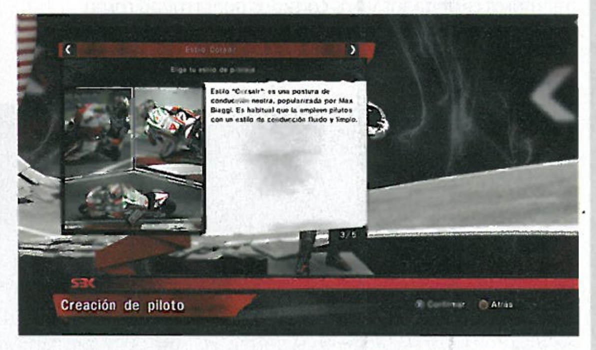


Compañía
Black Bean
Programador
Milestone
Género
Conducción



Las motos tienen daños y más vale cuidarlas al máximo porque si no se hacen ingobernables.

Hay cinco estilos de pilotaje y posicionamiento en la moto y tendremos que buscar el que mejor se adapte a nuestro propio estilo.



SBK 2011

Un firme, real y jugable candidato a todo

Está más que probado que la competencia acaba por beneficiar a todos los contendientes en liza. La saga *SBK* sería un excelente ejemplo de cómo se puede crecer y mejorar incluso bajo la alargada sombra del gran rival y monarca del género en **PS3**, el todopoderoso *MotoGP*. Si el año pasado ya nos sorprendió su enorme salto de calidad y su gran jugabilidad, en ***SBK 2011*** el listón se ha situado a una altura muy superior... tanto como para inquietar incluso a *MotoGP*. A todo lo bueno que ya ofrecía el año pasado, **Milestone** ha logrado sumarle un control más preciso y un mayor grado de realismo en el apartado gráfico. Seguramente de lo mejor que veremos este año en el género. Ahora todo resulta mucho más creíble y poderoso y la nueva física de las motos y los pilotos tiene detalles que nos dejarán con la boca abierta. Por citar solo un ejemplo, ahora podremos apreciar hasta cinco tipos diferentes de estilos de pilotaje y que afectan no solo a la posición del piloto sino al comportamiento en el paso por curva. Son perfiles inspirados en pilotos reales y tendremos que elegir el que mejor se adapte a nuestro propio estilo de pilotaje. Esta elección será especialmente importante en el modo Carrera, donde deberemos completar retos planteados por los ingenieros para conseguir mejoras en la moto y al mismo tiempo superar a un determinado piloto como ocurría en *F1*. Tan *arcade* o simulador como elijamos, dispondrá de tres niveles de simulación, daños y una climatología cambiante incluso durante el desarrollo de la prueba.

En lo que no vamos a encontrar muchas novedades es en la oferta de modos, aunque en ***SBK 2011*** sí se han modificado muchos apectos del modo Carrera.



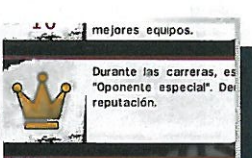




1 El nuevo sistema de control y la precisión de los indicadores que marcan la velocidad correcta de paso por curva son excelentes... pero siempre podremos arriesgar un poco más para superar a los rivales.



2 Si seguimos las indicaciones de los ingenieros y cumplimos sus retos nuestra moto será mejor en cada carrera. También será muy importante superar siempre a nuestro oponente especial para ganar prestigio.









A LA VENTA EL 8 DE JUNIO

SER UN HÉROE
ES SÓLO UNA OPCIÓN
EL PODER CORROMPE, ¿O NO?



Ahora todas las novedades de PlayStation gratis en tu móvil con la aplicación de PlayStation



Reserva ya tu edición especial*



PS3
PlayStation 3

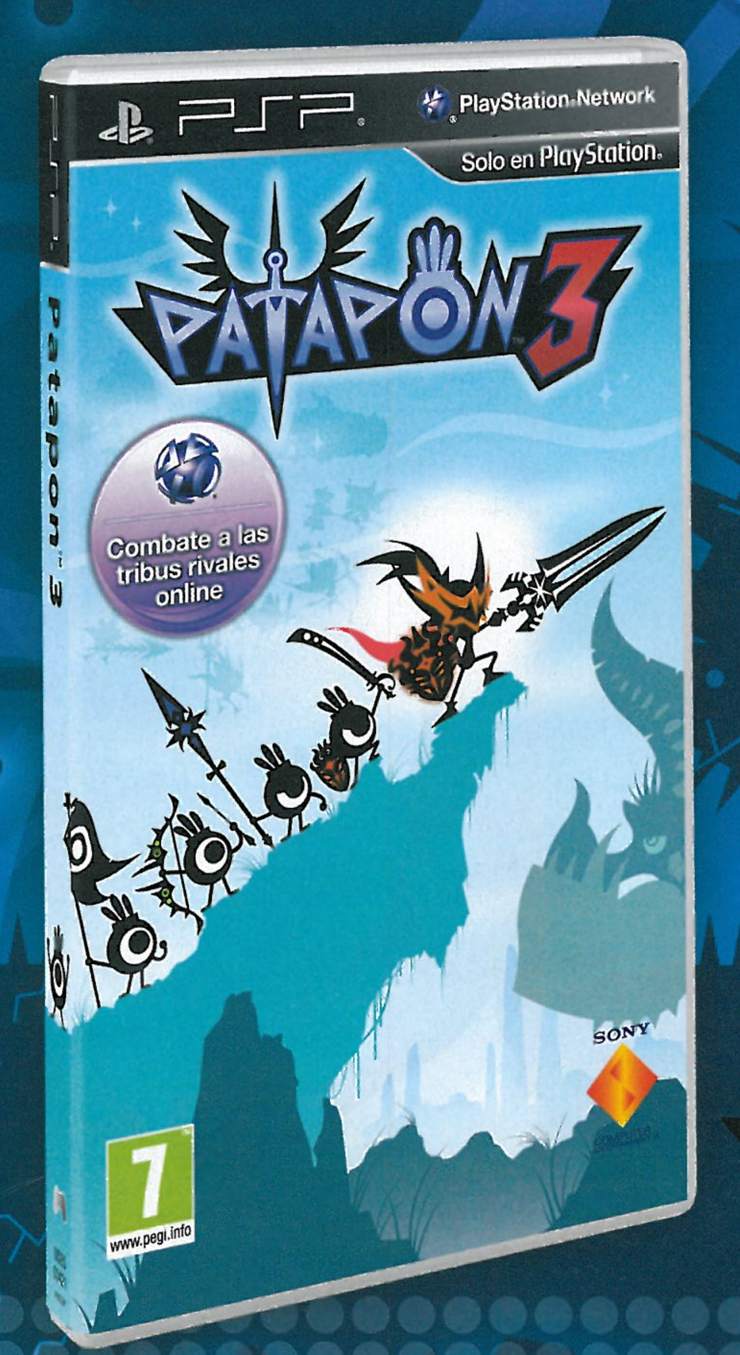
www.infamousthegame.com

SONY
make.believe



¡PARTICIPA!

Sony Computer Entertainment y PlayStation Revista Oficial te dan la oportunidad de conseguir 20 juegos Patapon 3 de PSP. Si quieres optar a uno de los 20 juegos promocionales completos envíanos un SMS con la respuesta más original antes del 15 de mayo de 2011.



PODRÁS GANAR...

20 JUEGOS

PATAPON 3





¿Cómo llamarías a la cuarta parte de la saga?
¡Envíanos el nombre más original que se te ocurra!

Envía un **SMS** al **25152** con **Play Patapon** y un **nombre inventado**
¡Los 20 nombres más originales conseguirán los premios!

Ejemplo: Play Patapon Cuatron

Coste del SMS 1,42 € IVA incluido. Servicio de ocio y entretenimiento prestado por Alterna Project Marketing. 902 210 230. info@a-p-m.es
Concurso válido del 18 de abril al 15 de mayo de 2011. Fallo del jurado el 16 de mayo de 2011.
Consultar bases y protección de datos en www.revistaplaystation.com Concurso organizado por: Sony C.E. y PlayStation R. Oficial.

Consultorio

Participa y gana
Cada mes la mejor carta ganará un fantástico PREMIO. ¡Este mes dos juegos, SingStar Guitar y SingStar Dance!



www.facebook.com
/revistaplaystation

Me paso a una nueva PS3

Hola, ¡buenas! Me gustaría preguntar un par de cositas. Probablemente me compraré una nueva PS3, pero no quiero perder los documentos que tenía en la anterior. ¿Qué tengo que hacer para mover mis datos guardados al disco duro de mi futura PS3? También había pensado en entregar mi PS3 a cambio de la nueva, para que sea más barata, así que también querría saber qué tiendas tienen esa opción de compra, y cuánto costaría. ¡Muchas gracias y saludos!

FADEL ASTER, VÍA FACEBOOK.

El primer problema que nos expones tiene varias posibles soluciones. La primera consiste en realizar una copia de seguridad de todos tus datos. Para ello tienes que conectar un soporte de almacenamiento masivo a través del puerto USB (un disco duro o un *pendrive* con capacidad suficiente). Luego ve a Ajustes, Ajustes del Sistema y entra en Herramienta de Copia de seguridad. Un segundo método, más rápido, consiste en transferir los datos guardados de una consola a otra directamente. Para ello debes conectar ambas consolas mediante un cable de red *Ethernet*. Los datos de la consola que recibe la información se borrarán, así que anda con ojo. Con respecto a lo de vender tu consola para que te resulte más barata la nueva, en cadenas como **GAME** ofrecen esta opción. Lo mejor es que te acerques a alguna de sus sucursales y preguntes para informarte.



Crysis 2 propone un desarrollo de la acción más libre que la mayoría de shooters actuales.

Secuelas en el horizonte de PS3

Hola, tenía un par de dudas:
1 ¿Sabéis de algún próximo *Grand Theft Auto* que no sea con mapas reciclados?
2 Ante la inminennte acometida de *Crysis 2* en las tiendas, ¿cuál me recomendáis entre el *Crysis 2* o el *F.E.A.R. 3*?
3 ¿Se sabe algo de algún *MAFIA 3*? Gracias.

IVÁN UMPIÉRREZ, VÍA FACEBOOK

1 Pues de momento no se conocen detalles sobre el próximo título de la saga, aunque es seguro, eso sí, que **Rockstar** se encuentra en pleno desarrollo y que aparecerá para la presente generación de consolas. Pero ya sabéis lo bien que guarda esta compañía sus secretos, así que de momento solo hay sitio para las especulaciones, nada oficial.
2 Por lo que hemos visto hasta la fecha de ***F.E.A.R .3***, serán juegos muy distintos. La secuela de *Crysis* es un título mucho más abierto y estratégico, mientras que el juego de **Warner Bros** será más cinematográfico y «pasillero». En cualquier caso, ahora solo tienes disponible en las tiendas ***Crysis 2***, y desde luego que no te vas a equivocar si decides hacerte con él, es una pasada.
3 Con el segundo recién aparecido, y teniendo en cuenta lo que tardaron sus desarrolladores en realizarlo, no creemos que vaya a haber anuncio de una nueva secuela en un futuro cercano. Además, de momento los chicos de **2K Czech** se encuentran muy liados con la creación del material adicional para su actual juego.

El mejor RPG para PlayStation 3

Hola amigos. Creo que varios de los integrantes de vuestra gran revista sois unos grandes aficionados a los RPG. Me gustaría saber cuál es vuestro favorito de entre todos los de PS3.

ALBERTO SANZ VÍA EMAIL

Pues la cosa está muy dividida en este sentido. Por un lado nos encantan los nuevos juegos de rol occidentales como la saga *Dragon Age* y ***Mass Effect 2***. Pero no podríamos vivir sin los «rolazos» nipones como ***FFXIII*** o ***Eternal Sonata***.

EL TEMA DEL MES

¿Qué opinas de Xperia Play, el nuevo teléfono de Sony Ericsson?

Compatibilidad sí, fusión no

RAÚL FERNÁNDEZ. VÍA FACEBOOK.

El dispositivo en sí esta muy bien, pero creo que no va a ser tan bueno como se cree. Los móviles de hoy día tienen sus páginas de juegos y estan bien, pero a tanto como se pretende llegar... Me parece que la compatibilidad es un buen factor, todos deseábamos que nuestras PS3 fueran compatibles con las anteriores (yo tuve la PS3 de 60 Gb y estaba feliz con mis juegos de PS2),pero fusionar teléfono y consola es una pasada. Resulta que estoy jugando a un *shooter* a pleno rendimiento, inmerso en la acción y de repente me salta la llamadita del amiguete de turno para preguntarme cualquier tontería. Al final vas «liquidando» amigos como en el *shooter* que estabas jugando. Tendrá configuración para ciertas funciones, pantalla, ajustes, etc... pero seguirá siendo un móvil en todo su esplendor. La única diferencia de cara al consumidor más vanguardista es que se vende como teléfono-consola. En resumen, *Xperia Play*, bonito nombre que contar a mis colegas, o a los pocos que me queden...

Un gran invento

MÓNICA PEREZ. VÍA EMAIL.

Pues estoy pensando en hacerme con uno de estos *Xperia Play* en cuanto salga, si me lo ofrece mi operadora más barato... Me encantan los juegos clásicos de PSone, y como tengo que renovar mi vejo teléfono, me parece buena idea. Así no tienes que cargar con más trastos.

Nuevo tema del mes para el nº125.
¿Crees que la reciente catástrofe en Japón afectará de alguna manera al mundo de los videojuegos?

Buzón

Enviad vuestras cartas de Buzón y/o Consultorio a:
Playstation Revista Oficial, C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Manda un e-mail a: **ps@grupozeta.es**
Indicando como asunto Buzón o Consultorio
Escribe en el foro «Sección Buzón y Consultorio» de nuestra página en facebook: **www.facebook.com/revistaplaystation**



Si no estás de acuerdo con una nota y crees que hemos sido injustos o benévolos al puntuar un juego, Reversal es tu sección. Haznos saber tu opinión a través de este nuevo apartado.



***Dead Space 2*: En mi opinión, *Dead Space 2* se merece más nota de la que le pusisteis en vuestro análisis pasado, por la calidad gráfica y la manera de mostrar el terror en el espacio, ya que en esta generación muy pocos juegos dan el miedo que muestra esta saga tan terrorífica. El modo Campaña es impecable; el único aspecto donde baja el listón es en el On-line, el cual me parece un poco de relleno porque ni siquiera han puesto trofeos para conseguir en este modo. Hubiera estado bien un modo cooperativo On-line.**
ANTONIO SALAMANCA, VÍA EMAIL

La Carta Ganadora

En nuestro idioma



JAVIER IGLESIAS. VÍA FACEBOOK.

Muy buenas, tengo una duda que me planteo, y es que no entiendo cómo muchas compañías de videojuegos no se han dado cuenta de la importancia de que salga un juego doblado al castellano y no solo en inglés. Para mí pierde muchos puntos porque no es plan de estar leyendo mientras juegas y hay veces que ni lees porque no te da tiempo y te pierdes la historia y al final el interés por el juego. Muchas veces comentáis lo valioso de mantener las voces originales porque los actores de doblaje son famosos o lo hacen muy bien, pero se pueden conservar y añadir las voces en castellano. Eso sí, que por favor sean buenos actores porque hay algunos juegos cuyo doblaje es lamentable, pero por lo menos se entiende. Seguramente sea por falta de presupuesto pero, ¿no han pensado que un juego doblado interesará a más gente? ¡Que el castellano es la tercera lengua más hablada!

Las no tan portátiles

RAÚL JIMÉNEZ. VÍA FACEBOOK.

¿Qué está pasando con las portátiles? Como sigan creciendo (y digo en tamaño), no serán tan portatiles como se pretende. Ya nuestra **PSP** es de un tamaño que a mí personalmente me cuesta llevar encima, a no ser que tenga una chaqueta con bolsillo interior enorme. En parte es normal y comprensible ya que tanto potencial no se puede comprimir en un espacio más reducido, pero como sigamos sacando dispositivos como la nueva **NGP**, con su avance en el sistema táctil, *Move* y *sticks*, pues no es tan portátil como parece, al menos así lo creo yo. La función de estas portátiles es sobre todo jugar fuera de casa, pero no se consigue. El avance que he visto está muy bien, pero nadie va por la calle con la portátil como van en el tráiler. Total, cuesta llevarlas y al final el uso que se le da es simplemente al ir de tu casa a casa de tu amigo o familia. No he visto a nadie reunirse con sus **PSP** por ejemplo y echarse una partida tranquilamente, aunque supongo que habrá gente que lo haga. Pero no creo que sea lo más común. Por ejemplo, hace algunos años nadie podría imaginar que Sonic aparecería en consolas que no fueran de **Sega**.

«El tamaño de las nuevas portátiles es un poco excesivo»



La moda del remake HD

AITOR GARCÍA. VÍA FACEBOOK.

Últimamente se ha puesto de moda hacer remasterizaciones de las grandes sagas de **PlayStation 2** en alta definición con las trilogías de *Tomb Raider*, *Splinter Cell*, *God Of War* y muchas otras que han aparecido recientemente... Ahora le toca el turno a *Resident Evil* con los *remakes* de ***Code Veronica*** y ***Resident Evil 4***. Sin embargo, se echa en falta un *remake* de algún juego de **PSone** (*RE 1,2,3*, *Metal Gear Solid*, la saga *Tombi* por poner solo algunos buenos ejemplos) o la inclusión de algún modo On-line a estos juegos para alargar su vida.¿Es tan difícil realizar *remakes* de **PSone** si se ha hecho de juegos de **Sega** en 1080p?

¿Veremos un *remake* de *Metal Gear Solid* o *Final Fantasy*? Me gusta disfrutar de estos juegazos en **PlayStation 3**, pero se tiene que innovar un poco más, solo pido eso. Gracias por leer mi carta y espero que estéis de acuerdo conmigo.



Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación, ¡esta es tu gran oportunidad!



DRAGON AGE II
JUANMA LÓPEZ. VÍA E-MAIL.
Después de disfrutar con la primera parte, esperaba una secuela de verdad, no esta especie de cuento independiente que me he encontrado. Creo que se ha perdido mucho del encanto y de la libertad del primero con la secuela.



BULLETSTORM
ANGÉLICA CESC. VÍA E-MAIL.
He jugado en casa de un amigo a este *shooter* y la verdad es que, aunque resulta muy espectacular, me ha faltado una buena historia y algo que me haga avanzar más allá de las alocadas muertes de los enemigos.



AR TONELICO QUOGA
LUIS ÁLVAREZ VÍA E-MAIL.
Soy un gran fan de los juegos de esta compañía, jugué a los anteriores de esta saga y me ha gustado mucho el debut en **PS3**, sobre todo por su nuevo sistema de combates y por el humor que desprenden sus diálogos.

T!ps PS3



1 =

CRYSIS 2
evaluación **9,5**
Sobrevive en una irreconocible Nueva York llena de muerte, destrucción y alienígenas.
EA Games 69,95€. +16 años — jugado ☐



2 =

KILLZONE 3
evaluación **9,3**
Guerrilla vuelve a demostrar que son únicos a la hora de explotar el potencial técnico de PS3.
Sony C.E. 69,95€. +18 años — jugado ☐



3 N

MORTAL KOMBAT
evaluación **9,3**
El juego de lucha más salvaje de la historia se renueva con más violencia y fatalities que nunca.
Warner Bros Int. Ent. 61,50€. +18 años — jugado ☐



4 =

LITTLE BIG PLANET 2
evaluación **9,5**
Un editor mejorado para crear y disfrutar de tantas aventuras como seas capaz de imaginar.
Sony C.E. 69,95€. +7 años — jugado ☐



5 =

BULLETSTORM
evaluación **9,2**
Piensa mil maneras de matar y llévalas a cabo en este shooter tan kamikaze como divertido.
EA Games 71,90€. +18 años — jugado ☐



6 =

HOMEFRONT
evaluación **9,2**
Libera EE.UU. de la nueva amenaza roja encarnada por Corea del Norte y después disfruta del On-line.
THQ 69,95€. +18 años — jugado ☐



7 N

SOCOM: SPECIAL FORCES
evaluación **9,1**
Olvídate de shooters para novatos, con Special Forces vivirás la realidad de la guerra en tus carnes.
Sony C.E. 69,99€. +16 años — jugado ☐



8 =

DRAGON AGE II
evaluación **9,2**
Un nuevo sistema de combate para una secuela que mantiene su temática adulta.
EA Games 69,95€. +18 años — jugado ☐



9 =

MOTORSTORM APOCALYPSE
evaluación **9,0**
La trepidante saga de velocidad se muda a un entorno urbano para transformarlo en salvaje.
SONY C.E. 69,95€. +16 años — jugado ☐



10 N

SHIFT 2 UNLEASHED
evaluación **9,2**
Adrenalina y espectacularidad a partes iguales en la secuela del peculiar simulador de EA.
EA Games 69,95€. +3 años — jugado ☐

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN



ASSASSIN'S CREED LA HERMANDAD
UBISOFT
70,95€ +18

CONDUCCIÓN



GRAN TURISMO 5
SONY C.E
69,99€ +3

LUCHA



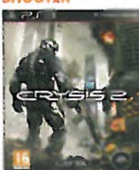
MORTAL KOMBAT
WARNER BROS ENT. INT.
61,50€ +18

RPG



FINAL FANTASY XIII
SQUARE ENIX
69,95€ +16

SHOOTER



CRYSIS 2
EA GAMES
69,95€ +16

DEPORTES



FIFA 11
EA SPORTS
71,90€ +3

ON-LINE



CRYSIS 2
EA GAMES
69,95€ +16

PARTY GAME



SINGSTAR DANCE
SONY C.E.
29,99€ +12

TOP AÑEJO
Mayo 2004

1. **FINAL FANTASY X-2** (SQUARE ENIX)
2. **007 TODO O NADA** (EA GAMES)
3. **EURO 2004** (EA SPORTS)
4. **NFS UNDERGROUND** (EA GAMES)
5. **SOCOM II: US NAVY SEALS** (SONY C.E.)
6. **RAINBOW SIX 3** (UBISOFT)
7. **TRANSFORMERS** (ATARI)
8. **CUESTIÓN DE HONOR** (SONY C.E.)
9. **FORBIDDEN SIREN** (SONY C.E.)
10. **.HACK//INFECTION** (ATARI-BANDAI)

NUESTROS FAVORITOS









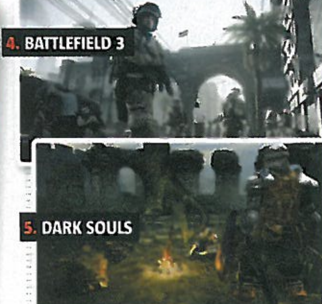

THE ELF	NEMESIS	LLOYD	ANNA
FINAL FANTASY IV PSP	**CRYSIS 2** PS3	**SOCOM S.F.** PS3	**LEGO STAR WARS III** PS3
AR TONELICO QOGA PS3	YAKUZA 4 PS3	FINAL FANTASY IV PSP	PATAPON 3 PSP
MORTAL KOMBAT PS3	L.A. NOIRE PS3	MORTAL KOMBAT PS3	WARRIORS L.O.T. PS3
THE 3RD BIRTHDAY PSP	MORTAL KOMBAT PS3	MS APOCALYPSE PS3	THE 3RD BIRTHDAY PSP
DEMON'S SOULS PS3	GOD HAND PS2	DISSIDIA 012 FF PSP	TOMB RAIDER HD PS3

Lo más esperado


1. UNCHARTED 3: D.D.


2. DUKE NUKEM FOREVER


3. INFAMOUS 2


4. BATTLEFIELD 3

5. DARK SOULS

GAME — LOS MÁS VENDIDOS DE PS3

1. **PRO EVOLUTION SOCCER 2011** (KONAMI)
2. **CALL OF DUTY: BLACK OPS** (ACTIVISION)
3. **CRYSIS 2** (EA GAMES)
4. **FIFA 11** (EA SPORTS)
5. **TOP SPIN 4** (TAKE 2)
6. **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR** (ACTIVISION)
7. **BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2** (PLATINUM-EA)
8. **KILLZONE 3** (SONY C.E.)
9. **MOTOGP 10/11** (CAPCOM)
10. **THE TOMB RAIDER TRILOGY** (SQUARE ENIX)

Los 5 mejores SHOOTER 2011


1 CRYSIS 2


KILLZONE 3 2


3 BULLETSTORM


HOMEFRONT 4



5 SOCOM: SPECIAL FORCES

El Top de... Iván Oliva

1 CRYSIS 2 (PS3)
2 COD: BLACK OPS (PS3)
3 ASSASSIN'S CREED (PS3)
4 GRAND THEFT AUTO IV (PS3)
5 NFS HOT PURSUIT (PS3)
6 ASSASSIN'S CREED: LA HERMANDAD (PS3)
7 COD: WORLD AT WAR (PS3)
8 HOMEFRONT (PS3)
9 GTA SAN ANDREAS (PS2)
10 KILLZONE 2 (PS3)

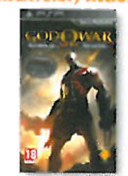
Envíanos un e-mail a **top.ps@grupozeta.es** con tus 10 juegos favoritos de PS3, PSP o PS2, nombre, apellido y una foto reciente y protagonizarás el top del próximo mes.

GAME
LOS MÁS VENDIDOS DE PSP

1 INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN + CÁMARA (SONY C.E)
2 FIFA 11 (EA SPORTS)
3 PES 2011 (KONAMI)
4 CARS (ESSENTIALS-DISNEY)
5 AVATAR (ESSENTIALS-UBISOFT)
6 THE 3RD BIRTHDAY SPECIAL ED. (SQUARE ENIX)
7 FIFA STREET 2 (EA ESSENTIALS)
8 WWE ALL STARS (THQ)
9 DISSIDIA 012 FINAL FANTASY (SQUARE ENIX)
10 INVIZIMALS: L.O.D. (SONY C.E.)

LOS MEJORES DE...

AVENTURA / ACCIÓN


GOD OF WAR GHOST OF SPARTA
SONY C.E.
29,95€ +18

CONDUCCIÓN


GRAN TURISMO
SONY C.E.
19,95€ +3

LUCHA


TEKKEN 6
NAMCO BANDAI
39,95€ +12

RPG


TACTICS OGRE L.U.C.T.
SQUARE ENIX
40,95€ +12

SHOOTER


RESISTANCE RETRIBUTION
SONY C.E.
39,95€ +16

DEPORTES


PES 2011
KONAMI
29,95€ +3

PLATAFORMAS


LITTLE BIG PLANET
SONY C.E.
19,95€ +7

PARTY GAME


BUZZ! CONCURSO UNIVERSAL
SONY C.E.
29,95€ +12

PSP




1 =
TACTICS OGRE LET US CLING TOGETHER
evaluación 9,5
Por fin aparece en Europa uno de los RPG estratégicos más brillantes de la historia.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐


2 =
THE 3RD BIRTHDAY
evaluación 9,2
Regresa el icono sexual de PSone pistola en mano y más cañera que nunca.
Square Enix 45,99€. +16 años jugado ☐


3 =
DISSIDIA 012 FINAL FANTASY
evaluación 9,3
Nuevos personajes, opciones de combate y extras para completar una genial secuela.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐


4 N
FINAL FANTASY IV: THE COMPLETE COLL.
evaluación 9,2
La versión definitiva del juego que sentó las bases del género y no te puedes perder.
Square Enix 39,95€. +12 años jugado ☐


5 =
KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP
evaluación 9,2
Tres personajes dentro de una aventura llena de magia y de inolvidables momentos.
Square Enix 40,95€. +12 años jugado ☐


6 =
INVIZIMALS: LA OTRA DIMENSIÓN
evaluación 9,3
Más de 100 nuevos invizimals, una nueva campaña y opciones de personalización.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐


7 N
PATAPON 3
evaluación 8,5
Una nueva aventura de la tribu Patapon con más de 100 misiones y 30 jefes finales.
Sony C.E. 29,95€. +7 años jugado ☐


8 ↓
GOD OF WAR: GHOST OF SPARTA
evaluación 9,3
Kratos se despide de PSP con la mejor aventura de acción del momento.
Sony C.E. 29,95€. +18 años jugado ☐


9 ↓
LORD OF ARCANA
evaluación 9,0
Acaba con inmensas criaturas mitológicas al más puro estilo Monster Hunter.
Square Enix 40,99€. +16 años jugado ☐


10 ↓
GOD EATER BURST
evaluación 8,4
Otro clon de Monster Hunter futurista, apocalíptico y con armas de fuego.
Namco Bandai 30,99€. +12 años jugado ☐



PlaySt

THOR

EL DIOS DEL TRUENO DA EL SALTO DEL PAPEL A LA GRAN PANTALLA

Zona Vip
David Janer nos enseña cómo Águila Roja lucha con PS Move

Música
Entrevistamos a Lang Lang, pianista que interpreta la intro de GT5

Moda
Viste como un auténtico malote de Saints Row: The Third

Rincón del Jugón

Sin duda será el conciertazo del año. El próximo 20 de mayo la música de Final Fantasy llega a Polonia para la 4ª edición del Film Music Festival en Cracovia. Arnie Roth dirigirá el coro y la orquesta, y contará con la participación especial de Masashi Hamauzu, compositor de la BSO de FFXIII.







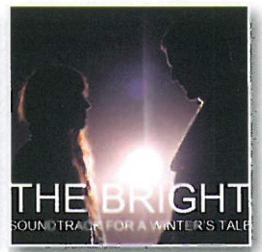




NACH
Mejor que el silencio

★★★★

Para su quinto LP *Nach* se ha rodeado de los más grandes MC como *Madnass*, *El Chojin* y *ZPU*, entre muchos otros y en la producción se encuentran: *Cookin Soul*, *Baghira*, *Soma*... El resultado es un disco redondo, quizá el más complejo de su carrera, y también el más social. Sus combativos versos hablan de la situación global, de los sucesos más importantes ocurridos en el pasado siglo... Sus palabras, como siempre, calan hondo.



THE BRIGHT
Soundtrack for a winter's tale

★★★

Aire fresco a los encorsetados sonidos *pop rock made in Spain*. *The Bright* cuenta con una voz dulce que coquetea en ocasiones con el susurro estremecedor de la leonesa Myriam Gutiérrez y unos acordes *folk* de guitarra interpretados por Aníbal Sánchez. Evocadores y minimalistas... Sin duda, es un dúo que dará mucho de que hablar.



FOO FIGHTERS
Wasting light

★★★★

Olvida los sonidos de *Echoes, silence, patience and grace* (2007), el séptimo disco de *Foo Fighters* es un regreso a los orígenes de *The colour and the shape*. Contundente, enérgico y rabioso como aquel, y maximizando sus posteriores grandes éxitos, ***Wasting light*** es cañero, sónico, pero también melancólico. A destacar el single *Walk*, un medio tiempo realmente desgarrador. Excelente trabajo.



BRITNEY SPEARS
Femme Fatale

★★★★

Tras ver tambalear su reinado con la llegada de nuevas divas como *Lady Gaga*, *Katy Perry* o *Rihanna*, la más veterana regresa con fuerza con 16 canciones de puro *dance*. Cada letra y melodía están minuciosamente cuidadas (han sido dos años de trabajo y disciplina) y superan en calidad y cantidad a *Circus*. La que fuera «niña de américa» ya no lo es, pero está más en forma que nunca.

Otros lanzamientos





AC/DC
Live at River Plate (DVD)



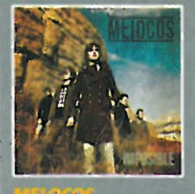
SECOND
Demasiado soñadores



GLASVEGAS
Euphoric/ Heartbreak



AMON AMARTH
Surtur Rising

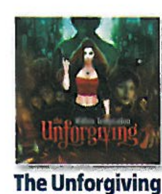


MELOCOS
Imposible

WITHIN TEMPTATION

Del cómic a la música conceptual

Gothic Metal, *rock* electrónico sin complejos, *hard rock* melódico... Por fin regresan con un nuevo álbum de estudio tras cuatro años seducidos por la estela de *The heart of everything*. ***The Unforgiving*** es un álbum 100% conceptual y para su creación *Within Temptation* ha buscado nuevas fórmulas de componer y escribir. De tal modo que se inspiraron en un concepto ideado por el escritor americano Stephen O'Connell y el artista de cómic Romano Molenaar. El resultado son 12 temas que recrean una historia oscura a través de la música, un cómic y tres *videoclips*. Originales e imparables.



The Unforgiving
★★★★



ENTREVISTA CON...

LANG LANG

GRAN TURISMO 5

El genio pianista procedente de China interpreta 11 temas de grandes compositores como Minute Waltz de Chopin, Entertainer de Joplin, o Precipitato de Prokofiev para la BSO de Gran Turismo. Tanto si te gusta la música clásica como si no, Lang Lang es un mago del piano e interpreta a los clásicos como pocos.

SI PROKOFIEV FUERA UN JUEGO *sería...*

La pieza de la intro de GT5 es Precipitato, una obra compuesta por Prokofiev e interpretada a piano por Lang Lang. Durante el juego podrás escuchar el resto de interpretaciones del pianista.

«A través de Gran Turismo 5 podemos enseñar a las nuevas generaciones a escuchar y apreciar la música clásica de grandes maestros como Chopin, Prokofiev o Bach»

¿Después de la experiencia de interpretar piezas clásicas para la Banda Sonora de *Gran Turismo 5*? ¿Te gustaría componer la música de un videojuego?
Me gusta improvisar, pero no soy compositor; así que de momento no me lo planteo.

No suele ser nada habitual escuchar música clásica en un videojuego de carreras. ¿Crees que los usuarios elegirán esas pistas de sonido para jugar a *GT5*?
Dentro de la música clásica puedes encontrar distintos matices, algunos pueden ser más suaves, otros más gentiles y otros más enérgicos. Así, desde mi punto de vista, la pieza de Prokofiev que grabé para la escena de apertura de *Gran Turismo 5* tiene una energía similar a la música *heavy metal*. Así que animo a la gente a que pruebe la experiencia de conducir con las piezas que interpreto. Es una sensación única.

¿Crees que a través de los videojuegos se puede enseñar a los jóvenes usuarios a apreciar a los grandes clásicos de la música?
Por supuesto, y precisamente esa ha sido nuestra intención en *Gran Turismo 5*. Tenemos que estudiar la forma de llevar la música clásica a todas partes y hacerla conocer más a las nuevas generaciones. En este caso, hemos querido demostrar que la música clásica también puede formar parte de sus vidas, como cualquier grupo de música actual.

***Eternal Sonata* es un videojuego que se basa en la vida de Chopin, ¿en qué otro compositor clásico crees que podría inspirarse un videojuego?**
Hay un montón de grandes compositores que vale la pena analizar y mostrar en un videojuego: Rachmaninoff, Mozart, Beethoven, Liszt... Puede ser una manera muy interesante de conocerlos a todos, e incluso más entretenida que a través de los libros de texto, ¿no crees?

Con tan solo 28 años ya has recorrido todo el mundo con tu música y eres un reputado pianista. ¿Disciplina, talento o suerte?
Tienes que poseer todas esas cualidades para poder conseguir que tus sueños se hagan realidad. Efectivamente, he viajado por todo el mundo y ahora estoy aquí, en España, de gira hasta el 29 de junio.



THOR

El Dios del Trueno escapa de las páginas de los cómics Marvel para protagonizar su propia película. ¡A mí, Mjolnir!

Marvel sigue construyendo, película tras película, los cimientos de ese acontecimiento cósmico llamado *Los Vengadores*. Tras dos entregas de *Iron Man*, ahora le toca el turno al hijo de Odín, cuyas aventuras llegarán a nuestras pantallas solo unos meses antes de la irrupción del Capitán América, el último Vengador que resta por debutar en el cine (si exceptuamos a la Avispa y el Hombre Hormiga). La sorprendente elección de Kenneth Branagh como director dice bastante de las intenciones de **Marvel** por distinguir la adaptación cinematográfica de *Thor* de otras películas de superhéroes. El hijo de Odín ya era de por sí una rara avis en el bestiario **Marvel**. Un auténtico Dios en la tierra, capaz de viajar entre nuestra realidad (*Midgard*) y el hogar de los Dioses (*Asgard*), por obra y gracia de su mítico martillo, *Mjolnir*.

Dejando al margen la polémica que ha suscitado, entre algunos integristas, la elección del afroamericano Idris Elba (*The Wire*) para interpretar a Heimdall, el reparto elegido se aproxima bastante a lo que los fans de Thor siempre han tenido en la cabeza. Anthony Hopkins imprime empaque y gravedad «shakesperiana» a Odín, mientras que Chris Hemsworth despliega musculatura y pelucón rubio a la hora de encarnar a Thor. Natalie Portman pone rostro a la humana Jane Foster, y Ray Stevenson (*Roma*) al mastodóntico Volstagg. Y el villano es Loki, por supuesto.

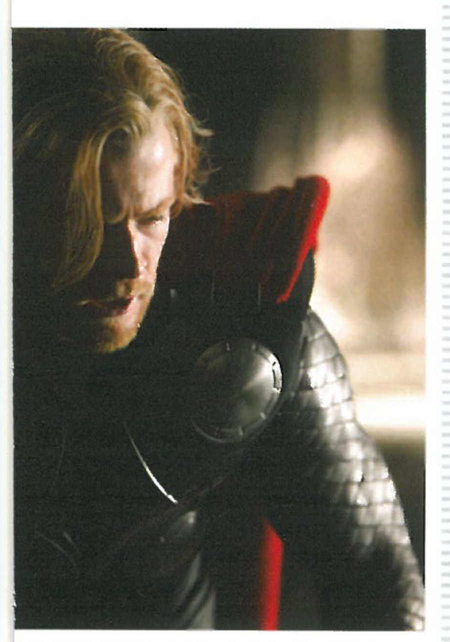




SI QUIERES DESCUBRIR EL ÚLTIMO CÓMIC DE THOR, VE A LA PÁGINA 111







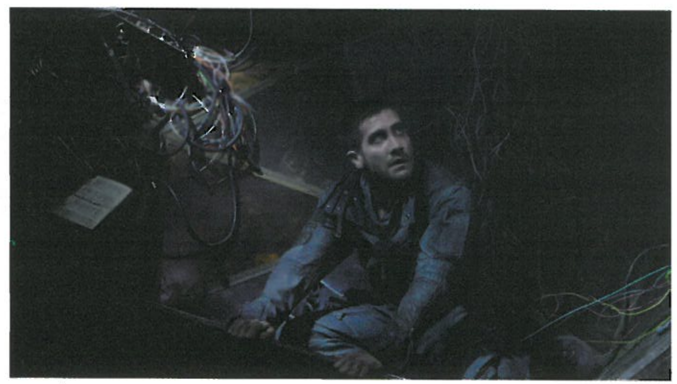


SUCKER PUNCH

Fantasía freudiana inducida por los videojuegos

Incoherente es un rato y freudiana también. Ambientada en los años 50, Snyder (*Watchmen*, *300*...) ha escogido en esta ocasión un burdo -por no decir burdel- planteamiento para dar rienda suelta a su paranoia más inconfesable. Con una evidente puesta en escena de videojuego y estética manga, los 109 minutos se estructuran en 5 misiones oníricamente imposibles a lo Call Of Duty o Dragon Age. El uso del croma evidentemente es la esencia del filme: ver a cinco heroínas luchar como auténticas guerreras, ya sea con *katana* en mano o bazooka en hombro, contra samuráis, *mechas* y dragones de una magnitud escalofriante es cuanto menos sorprendente. **Sucker Punch** es descabelladamente entretenida.

Director
ZACK SNYDER
Reparto
Emily Browning, Vanessa Hudgens, Abbie Cornish...
Género
FANTÁSTICO
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS.
suckerpunchmovie.warnerbros.com



CÓDIGO FUENTE

Duncan Jones hace sci-fi de verdad

Duncan Jones, director de la asombrosa *Moon* que ahora estrena ***Código Fuente***, manifestó que él quiere hacer ciencia-ficción de verdad. Que cuando va a ver cine de ese género, en realidad lo que ve son *western* con robots, o comedias locas con viajes en el tiempo. Pero a él le gustaría ver en el cine más ciencia-ficción de la de verdad, como la literaria, que nos ponga el cerebro del revés y nos plantee cuestiones que ningún otro género puede. Lo consiguió con *Moon* y ha repetido la jugada con ***Código Fuente***, una historia que coge el planteamiento de los *loops* temporales, como *Atrapado en el tiempo*, pero en vez de vez de bañarlo de comedia romántica, lo viste de pura ciencia-ficción. Emocionante, intensa y madura, Código Fuente lanza muchas preguntas sobre el tiempo y su fugacidad, con Jake Gyllenhall condenado a repetir una y otra vez los mismos ocho minutos e intentando evitar una catástrofe ferroviaria en Chicago.

Director
DUNCAN JONES
Reparto
Jake Gyllenhaal, Michelle Monaghan
Género
CIENCIA-FICCIÓN
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
AURUM
www.enterthesourcecode.com



RÍO

¿Te apetece un viajecito por Brasil?

Los pájaros son las estrellas de la nueva película del director de la trilogía *Ice Age*. Una divertida comedia para toda la familia, en 3D y con una estupenda banda sonora.

FURIA CIEGA



Solo Nic Cage podría protagonizar algo así

Cage escapa del mismísimo Infierno para atrapar al asesino de su hija, al volante de potentes *muscle cars*. Y en 3D. No necesitamos saber más. Nos veremos aullando en el cine.

FAST & FURIOUS 5

A Vin y a Paul no se les acaba la gasolina

Justin Lin repite, por 3ª vez, en la silla del director de un *A todo gas*, lo que garantiza un nuevo desfile de impresionantes persecuciones.



DYLAN DOG: DEAD OF NIGHT

www.dylandogdeadofnight.com

El ex-*Superman* Brandon Routh pone rostro a uno los iconos del *fumetti* (los cómics italianos), un investigador al servicio de los muertos (vampiros, hombres lobo, zombis...).



CAPITÁN AMÉRICA: EL PRIMER VENGADOR

captainamerica.marvel.com/intl/es/

Dum Dum Dugan y los Comandos Aulladores... Cráneo Rojo. Estamos enamorados del nuevo tráiler de la película del Capi.

POR ANA MÁRQUEZ, PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL





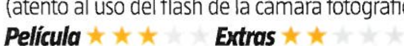
LOS OJOS DE JULIA

El terror de no ver y sentir que alguien va a por ti...

Director
GUILLEM MORALES
Reparto
Belén Rueda, Lluís Homar, Julia Gutiérrez...
Audios
CASTELLANO, FRANCÉS (DTS HD)
Subtítulos
Castellano, francés, inglés...
Distribuye
Universal
29,95 € (BD)
20 € (DVD)



Planos y contraplanos que buscan esa sensación inquietante que te hacen hundir en el sillón. El director, Guillem Morales (*El habitante incierto*), consigue su propósito: que los más sensibles se tapen los ojos. Y Belén Rueda alcanza su interpretación más agónica de su carrera, y no lo hace nada mal. El guión se va desentrelazando mientras se enrevesa de manera innecesaria provocando un final previsible. Pero la intención es buena y te mantiene expectante de principio a fin. Suspense, con pequeñas dosis gore y con ciertas reminiscencias al cine de Hitchcock y al videojuego *Project Zero*, todo sea dicho (atento al uso del flash de la cámara fotográfica).



Película ★★★☆☆ ***Extras*** ★★☆☆☆



La interpretación de Belén Rueda es perfecta, consigue retener en su mirada y expresión la agonía del pánico.

Una de las escenas más espeluznantes es, sin duda, esta.

LAS CRÓNICAS DE NARNIA
LA TRAVESÍA DEL VIAJERO DEL ALBA

Los hermanos Pevensie regresan por tercera vez al universo de C.S. Lewis.

20th Century Fox y Michael Apted toman el relevo dejado por la **Disney** y Andrew Adamson, a la hora de plasmar en la pantalla el tercero de los siete libros que componen *Las Crónicas de Narnia*. En esta nueva aventura, Lucy y Edmund Pevensie se unen al rey Caspian para encontrar a siete *lores* perdidos, mientras la Bruja Blanca vuelve a amenazar la paz de *Narnia*. Apted dirige con oficio y bastante buena mano esta fantasía para grandes y pequeños, que se acompaña de un contundente cargamento de extras: escenas eliminadas, documentales, juegos...

Película ★★★★☆ ***Extras*** ★★★★★

Director
MICHAEL APTED
Audios
Castellano (DTS), Inglés (DTS HD)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
20TH Century Fox HE
21,95 €
(BD+DVD+ COPIA DIGITAL)

DISFRÚTALA EN TU PS3, TU PS2... Y EN TU PSP

La Travesía del Viajero del Alba se comercializa en dos estuches diferentes (uno con diseño de BD, otro de DVD), pero con idéntico contenido: un triple combo que incluye BD, DVD... y tres códigos para descargar la copia digital en formatos compatibles con Windows, Mac (iPhone, iPad...) o PlayStation. ¡Podrás pasar la película a tu PSP!

THE TOWN
CIUDAD DE LADRONES

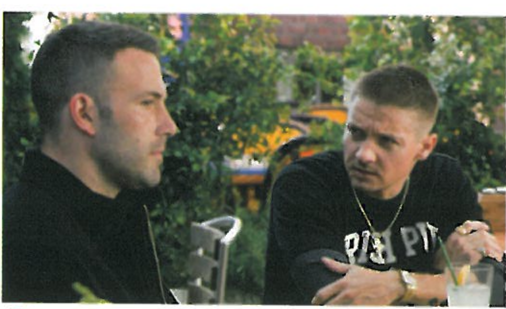
Ben Affleck nos muestra el lado más oscuro de Boston



Tras las excelentes críticas cosechadas con *Adiós pequeña, adiós* (su debut en la dirección), Affleck se pone delante y detrás de la cámara para protagonizar una historia de atracadores que recuerda inevitablemente a *Heat*. El bueno de Ben no es Michael Mann, pero aún así ***The Town: Ciudad de ladrones***, despliega un buen guion y ese aire de fatalismo que suele envolver este tipo de historias. Sabes que trincarán a los ladrones, pero deseas que eso no suceda nunca.

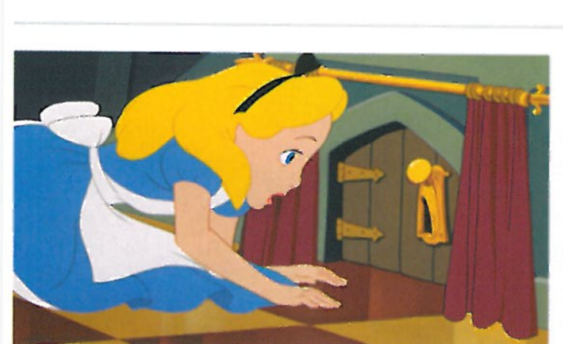
Película ★★★★ ***Extras*** ★★★★

Director: **BEN AFFLECK** Reparto: **Ben Affleck, Rebecca Hall, Jeremy Renner**
Audios: **Castellano 5.1, inglés DTS-HD** Subtítulos: **CASTELLANO, PORTUGUÉS...**
Distribuye: **Warner Home Video 17,99 € (DVD) 19,95 € (BD)**



Jeremy Renner interpreta al compinche y amigo de la infancia de Affleck. Su trabajo le valió una nominación al Oscar al mejor actor secundario. Jon Hamm (Mad Men) intentará detenerles.







ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS

El clásico de Disney vuelve en una versión completamente restaurada

BLU-RAY

Más de sesenta años después de su estreno, la obra maestra de **Disney** y la mejor adaptación posible del cuento de Lewis Carroll, sigue siendo tan atrevida, divertida, inquietante y desmadrada como resultó en su época. Este nuevo remasterizado permite disfrutar como nunca del enloquecido color y el increíble diseño de personajes chiflados que pueblan el *País de las Maravillas* (desde el Sombrerero Loco al Gato de Cheshire, pasando, cómo no, por la Reina de Corazones). Los extras incluyen unos cuantos juegos para el público infantil y una estupenda colección de documentales.

Película ★★★★★ ***Extras*** ★★★★

Director
C. GEROMINI, W. JACKSON, H. LUSKE
Audios
Español neutro, portugués e inglés (todos en 5.1)
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS...
Distribuye
Disney Studios H.E.
25,95 € (BD+DVD)

MEGAMIND

Un villano sin superhéroe al que zurrar



Es cabezón, azul y se ha enfrentado mil veces a *Metro Man*, el defensor de *Metro City*. Los problemas para *Megamind* llegan cuando, sin esperarlo, tiene éxito y acaba con su némesis. Sin un rival a su altura, no tiene otra ocurrencia que fabricar otro héroe al que combatir... solo que elige a un imbécil para ello. Aunque menos corrosiva que *Gru, mi villano favorito*, ***Megamind*** es divertida, tiene una excelente factura técnica y toneladas de extras que entusiasmarán a los chavales.

Película ★★★ ***Extras*** ★★★★★

Director:
TOM MCGRATH
Audios
Castellano e inglés 7.1, Castellano 5.1.
Subtítulos
CASTELLANO, INGLÉS
Distribuye
Paramount Pictures
21,95 € (DVD)
29,95 € (BD+DVD)





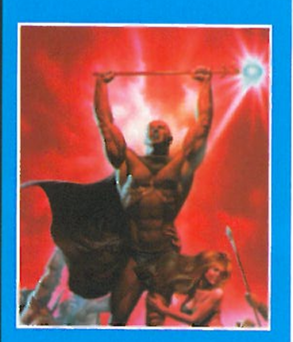
Brad Pitt pone la voz, en la versión original, al rival de Megamind, el heroico y simplón Metro Man.

NOTICIAS

MORTAL KOMBAT
JADE CLASSIC CHARACTER COSTUME

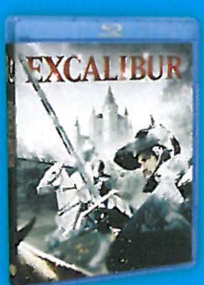
MK ANIQUILACIÓN TRAE UNA SORPRESA

En el interior de la caja del *Blu-ray* de ***Mortal Kombat Aniquilación*** encontrarás un código de descarga para la versión **PS3** del nuevo *Mortal Kombat*. Con él podrás conseguir un traje clásico de Jade, por cortesía de **Warner H.V.**



HEAVY METAL, AL FIN EN ALTA DEFINICIÓN

Este clásico de la animación, en cuyo desarrollo participaron titanes de la talla de Richard Corben o Bernie Wrightson, debutará en BD de la mano de **Sony Pictures HE**, el próximo 17 de Mayo. Su BSO incluye temazos de *Black Sabbath, Journey* y *Blue Öyster Cult*.



DOS MITOS DE LOS OCHENTA, EN BD

Warner Home Video lanza en alta definición dos de sus mejores clásicos: ***Excalibur*** (la brutal visión que hizo John Boorman sobre la leyenda artúrica) y ***La Misión*** (nominada a siete Oscar, y con unos espléndidos Irons y De Niro).

POR: ANA MÁRQUEZ, PEDRO BERRUEZO Y BRUNO SOL



David no dudó ni un solo instante en mostrarnos cómo se cogería el mando PS Move y el Navigation Controller si hicieran un juego de Águila Roja para PlayStation 3. En la foto, nos explica cómo se empuñarían para manejar dos katanas a la vez.

DAVID JANER

El actor que encarna a Águila Roja nos explica cómo se manejaría PS Move a modo de katana y ballesta si adaptaran la serie al software de PS3

Sitcoms, padres de familia, culebrones... pero nada de acción. Un vacío heroico reinaba en la parrilla televisiva y **Globomedia**, siempre ávida y muy lista, creó un justiciero, su héroe de la España del s. XVII. Tímidamente, ***Águila Roja*** se presentó en febrero de 2009, consiguiendo semana tras semana nuevos seguidores hasta ser la serie más vista de la temporada con un 30% de *share*.

Tras el éxito cosechado, le siguieron dos temporadas más, una adaptación cinematográfica -que se estrena el 20 de abril- y un videojuego. ***«Se trata de un juego On-line de estrategia multijugador; comienzas con una villa gobernada por la Marquesa, dispones de 30 habitantes... No está mal, pero sería más divertido un juego de acción para la Play (risas)»***, comenta David Janer, el actor que da vida a Águila Roja. ***«Sería perfecto controlar a Águila con PS Move y reproducir sus movimientos de artes marciales con ambos mandos, empuñar la katana, lanzar shurikens, utilizar la ballesta, el arco... todo con estos mandos»***, explica David mientras sujeta el mando *PS Move* y el *Navigation Controller* como si fueran todas esas armas que menciona. Lo cierto es que no sería mala idea pues, además, el personaje parece estar inspirado en ciertos héroes de videojuegos, concretamente en los protagonistas de los diversos *Assassin's Creed:* un «maestro asesino» con capa y cara cubierta, que domina todas las artes de lucha habidas y por haber, con sed de venganza. David confiesa desconocer la saga de **Ubisoft** y apunta: ***«Si tengo que comparar a Águila Roja con algún superhéroe sería con Batman, un justiciero que tiene a su disposición todo tipo de armamento y posee unas cualidades físicas que le permiten ser casi inmortal. Su objetivo es acabar con los tiranos y corruptos de la villa»***.

Antes de formarse como actor, estudió Informática y presagia con pavor que las nuevas tecnologías, con el tiempo, podrán hacer tambalear el trabajo actoral. ***«Polar Express es una película que me da escalofríos... pensar que pueden contratar a un actor solo para capturar sus movimientos y transformarlo en dibujo animado me da miedo»***. Por ahora en España eso no ha sucedido y podemos ver a David Janer, de carne y hueso, dejándose la piel en cada combate. ***«Tanto en la serie como en la película se utilizan algunos efectos digitales, pero las peleas, las patadas, los saltos, las explosiones... son todas de verdad, algunas las hago yo y las de más riesgo los especialistas»***. No alcanzan el rango de espectacularidad, pero dichas escenas están hechas con tal decencia que hacen de ***Águila Roja*** una de las series más vistas que puede presumir de tener una adaptación a videojuego (www.miaguilaroja.com).

«Águila Roja sería un juego muy divertido de acción para PlayStation Move»

Águila Roja VS. *Assassin's Creed*





Esta secuencia de la película Águila Roja (estreno el 20 de abril) parece haber sido totalmente inspirada en una fase de Assassin's Creed: La Hermandad. ¿Casualidad? No lo sabemos, pero es obvio que película y videojuego se parecen muchísimo. Aunque en el filme no todo será sangre y sudor...

POR ANA MÁRQUEZ FOTOGRAFÍA: JAVIER BAUTISTA AGRADECIMIENTOS: ESPACIO SONY STORE MADRID

SAINTS ROW THE THIRD

El juego de THQ nos muestra a través de sus personajes cómo ir a la última con el color de la temporada, el morado.



Camiseta manga corta de algodón con print «university» de XTG. 25,30 €

Gafas diseñadas por Shaun White (oro olímpico de snow), de Oakley. 129 €

Reloj analógico de caja cuadrada y correa de silicona bicolor, de Diesel. 97 €

Cinturón de algodón trenzado con hebilla metálica de Converse. 15 €

Zapatilla sport-casual retro de color lavanda con acabado desgastado. Yumas 45 €

POR ANA MARQUEZ



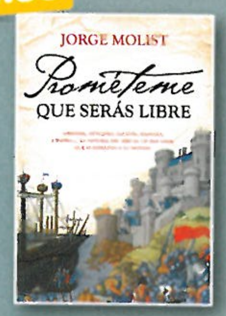
EL PODEROSO THOR RELATOS DE ASGARD

Autor: **Stan Lee y Jack Kirby**
Editorial: **Panini Comics**
Páginas: **288** PVP: **25 €**

A las puertas de uno nuevo, recuperamos el clásico

Tenemos que decirlo: nos encantan las reediciones de material clásico superheróico. Es un auténtico gustazo poder disfrutar de aquellos tebeos que sentaron las bases del género. Por estas recuperaciones ya merecen la pena muchas de las adaptaciones a celuloide que se hacen de personajes de cómic. Es el caso del próximo *Thor* cinematográfico, que supondrá una avalancha de recopilatorios y especiales con las grandes etapas del personaje de «La Casa de las Ideas». Como este ***Relatos de Asgard***, dentro de la colección **Marvel Gold**, que nos trae de nuevo a los dos principales artífices del universo **Marvel** en estado de gracia, Stan Lee y Jack Kirby, y la particular revisión en clave superheróica que hicieron de la mitología nórdica desde las páginas de *Journey into Mystery* y la serie regular *Thor*. Esto es un clásico, querido lector, y todo un pedazo de historia del cómic. Tú sabrás por qué no está aún en tu colección...

LIBROS



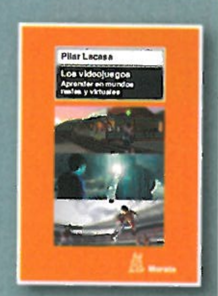
Prométeme que serás libre
Aventuras en el Renacimiento

Vibrante novela histórica ambientada en el Renacimiento que resulta ser un relato entre la búsqueda de veracidad y el más puro género de aventuras con una enjundia que hay que reconocerle a su autor, Jorge Molist (*El anillo* y *La reina oculta*, sus dos anteriores obras de éxito). Con un joven de variopintas aspiraciones como protagonista (rescatar a su familia arrancada de su lado cuando era niño por unos piratas), la novela relata su accidentado progreso desde una librería barcelonesa hasta las cadenas de galeote en una galera y sus peripecias mediterráneas.

Autor **Jorge Molist**
Editorial **Temas de Hoy**
P.V.P. **22,50 €**

Los videojuegos: aprender en mundos reales virtuales
El lado educativo de los videojuegos

Este es un libro que nace con cierto espíritu reivindicativo, resultado de los casi 10 años que su autora ha invertido en explorar a fondo el mundo de los videojuegos: sus objetos, sus títulos, sus mecánicas, sus temas... Pero también las personas que hay detrás de ellos, los diseñadores, los distribuidores. Pilar Lacasa busca tender puentes entre los videojuegos como forma de entretenimiento, pero también como realidad social con enorme potencial educativo.



Autora **Pilar Lacasa**
Editorial **Morata**
PVP: **23,95 €**

B.S.O. DE VIDEOJUEGOS



DRAGON AGE II
Inon Zur

★★★☆☆

Inon Zur conserva la oscuridad y el lirismo épico de la partitura que compuso para *Dragon Age*, y añade la humildad de un cuarteto de cuerda para conferir intimismo al conjunto. El resultado produce sensación de obra inacabada, de encontrarnos ante una sinfonía esquelética que debería haber obtenido pleno cuerpo orquestal, y en lugar de eso ha terminado siendo un puñadito de notas bien colocadas como huesos blancos y negros sobre el pentagrama (3,99 €). iTunes Store



KILLZONE 3
Joris de Man

★★★☆☆

Empieza disparando pureza minimalista orquestal y termina llorando metralla electrónica. Para imprimir un distintivo acústico único a cada una de las localizaciones geográficas de *Killzone 3*, Joris de Man mete la composición en un «pim pam pum» instrumental que descabeza brutalmente con pelotazos industriales la brillantísima ejecución de la Nimrod Session Orchestra. Buen álbum... hasta que la percusión sintética se suena los mocos con la música orgánica (9,99 €). iTunes Store



AME-COMI SUPERGIRL
¿Quién dijo azul?

Tanto de Marvel como de DC aparecen por doquier las versiones «manga» de sus personajes femeninos, en las series Bishoujo y Ame-Comi, respectivamente. A esta última pertenece esta Supergirl, con traje negro.

Distribuidor: **DC Direct**
Tamaño: **22,90 cm.**
Precio: **60 $**

MONKEY D. LUFFY ONE PIECE
El héroe elástico

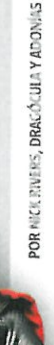
El protagonista de One Piece (uno de los manga de más éxito de la revista nipona Shonen Jump) cuenta ya con una figura de acción a la altura de su leyenda, de excelente detalle, articulable y que incluye brazos intercambiables.

Distribuidor: **SH Figuarts**
Tamaño: **14 cm.**
Precio: **46,99 €**

THOR LIMITED EDITION
El Valhalla del mundo del coleccionismo

No hay película de superhéroes sin merchandising que la acompañe; otra cosa será luego la calidad que tenga... Hot Toys no se anda con chiquitas y presenta esta figura de Thor con 30 puntos de articulación, accesorios y vestuario diseñado al detalle.

Fabricante: **Hot Toys**
Tamaño: **30 cm.**
Precio: **164,95 €**





Todo lo que necesitas para estar a la última





TODO EN UNO

NOKIA E7

El nuevo smartphone de Nokia destaca por ser el más completo y resulta ideal para aquellos que por trabajo tienen que viajar. Es compatible con Microsoft Exchange, posee una pantalla táctil de 4 ", teclado deslizante, 16 GB de almacenamiento y una cámara de 8 Megapíxeles con flash LED.

629 € www.nokia.es

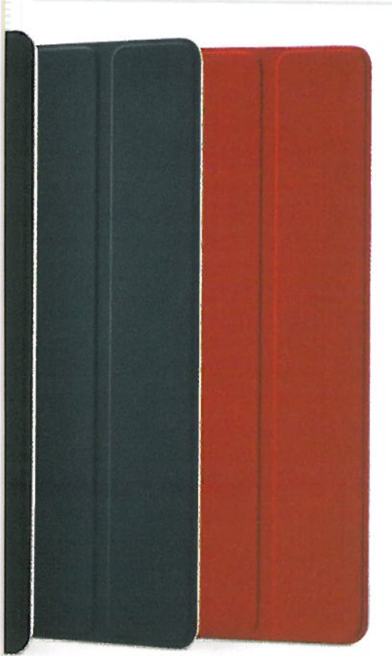
LO MÁS FRIKI DEL MES

HEADPHONES CAPITÁN AMÉRICA

¿Quién dice que llevar complementos de licencias es demasiado llamativo? Con estos auriculares intraurales del Capitán América podrás disfrutar de tu mitomanía de una forma muy discreta.
14,50 $ www.chipchick.com



POTENCIA VERSÁTIL



IPAD 2

Con un nuevo diseño más fino y ligero se presenta el nuevo iPad. Esto es lo que apreciarás a primera vista, pero si lo pruebas notarás que es más rápido ya que se han incluido dos potentes núcleos y mejores gráficos (Chip A5 dual-core) que permiten navegar y jugar mucho mejor. La autonomía de la batería es de 10 horas, por lo que podrás hacer fotos y grabar vídeos en HD sin preocuparte de su duración. Las fundas, «Smart Cover» (en piel, 69 € y en poliuretano, 39 €), que se han puesto a la venta son toda una genialidad, ya que convierten al iPad 2 en un centro de entretenimiento cómodo e ideal para utilizar en cualquier lugar.
Desde 479 € www.apple.com

LA MÁS ORIGINAL

CYBER-SHOT J10

Con un diseño divertido en dos colores, se convierte en la cámara de fotos compacta del mercado más juvenil del momento. Además lleva integrado un puerto USB para transferir rápidamente las imágenes al ordenador. Posee 16,1 Megapíxeles, zoom óptico 4x y pantalla LCD de 6,7 cm.
200 € www.sony.es



SONIDO DE CINE

SURROUND SOUND SPEAKERS Z906

Consigue un espectacular sonido envolvente con los 500 Vatios de potencia que ofrecen estos altavoces. Los podrás conectar a seis dispositivos (incluida tu PS3) de manera simultánea. 349 € www.logitech.es

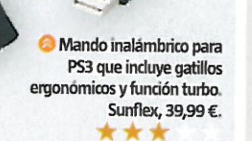


LO MEJOR DEL MES EN...

¡Soportes y mandos!

1

Mando inalámbrico para PS3 que incluye gatillos ergonómicos y función turbo. Sunflex, 39,99 €. ★★★



2

Stand vertical para PS3 con cuatro puertos USB en la base. Mad Catz. 14,99 € ★★★★

3

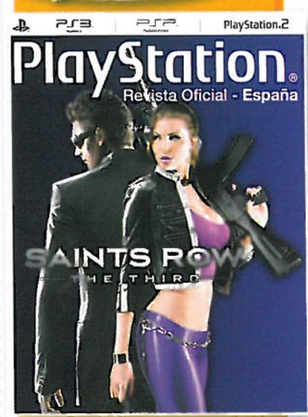
Soporte para colocar la PS3 y dos DualShock (podrás también recargarlos). Todos los cables quedan bien ocultos. Vogel's, 59,99 €. ★★★



Un poco de todo siempre es mucho, por ejemplo.

Difícil encabezamiento tiene la sección que cierra la revista este mes. Luchadoras del MMA, una criatura de mal vivir, un lector afortunado...







Nos tiran los clásicos y por eso no hemos podido resistir la tentación de darle portada a su majestad Mortal Kombat. Por eso y por su gran calidad, claro. Virtua Tennis 4 y Saints Row 3 tampoco quedaban mal...



Las luchadoras de Supremacy MMA, Felice «Lil Bulldog» Herrig a la izquierda y Michele «Diablita» Gutiérrez, derecha, posaron ante la experta cámara de nuestra fotógrafa londinense Sara Cerrada.



Nuestro entrañable R. Dreamer sigue haciendo de las suyas allá por donde va. El pasado 2 de abril le encontramos en la multitudinaria Marcha Zombi de Madrid, en la que se disputó un torneo de fútbol 5 zombi con una cabeza humana como balón. ¡Más de 2.500 zombis acudieron a la cita!



1 Bubón Arracimer

Es originario de las sórdidas tierras septentrionales de *Atenazor* y el infernal peso de sus fétidos bubones le obliga a arrastrarse sobre su propio cráneo. El tremendo alarido que profiere durante las 24 horas del día, junto al insoportable olor a mejillón veneciano que emiten sus palpitantes bubones arracimados, le convierten en el ser más odiado de las llanuras del norte, donde a menudo es apaleado con saña por centenares de caminantes a la vez. Algunos lugareños han logrado domesticarle a golpe de cucharón de madera para utilizarle en el mantenimiento y ajuste de las bocas de riego de las piscifactorías.



Resultados de Concursos

¡CONCURSO LOS MEJORES DE 2010!
Ganador de 1 TV Sony de 40" y 1 PS3
Sergio Rodríguez Marín (Málaga)

¡Ya está aquí la revista que estabas esperando!




ROCKSTAR GAMES PRESENTA
L.A. NOIRE™
18
www.pegi.info
PS3
XBOX 360
XBOX LIVE
20 DE MAYO
LANOIRE-ELJUEGO.COM
TEAM BONDI
SYDNEY · AUSTRALIA
R
©2006 - 2011 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, L.A. Noire, y las marcas y logotipos de R son marcas comerciales y/o marcas comerciales registradas de Take-Two Interactive Software. La marca y logotipo de Team Bondi son propiedad de Team Bondi Pty. Ltd. Todas las demás marcas y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos titulares. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3" and "PSN" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logotipos de Xbox son marcas comerciales del grupo de empresas de Microsoft y se usan bajo licencia de Microsoft. Todos los derechos reservados.